11/2001 ● NHL 2002 ● FIFA 2002 ● MAX PAYNE ● BLACK & WHITE 2

SVENSKA

PC Gamer

incite

EXTRA! FULL VERSION
Shattered Light

KOMMER SNART
JEDI KNIGHT2

MÅLET ÄR EXTREM REALISM I TOM CLANCY'S
KOMMER SNART
GHOST RECON

VINN
DEN ULTIMATA MONSTERMASKINEN FRÅN FUJITSU SIEMENS!

NU ÄR DET HÄR!
COMMANDOS 2

3 sidor ● Recension ● Video ● Gold Award ● Strategi Special ● Test Center ● Toppbetyg!

18 STARKA RECENSIONER

RED FACTION ● PROJECT EDEN ● CONQUEST: FRONTIER WARS
● KOHAN ● RALLY CHAMPIONSHIP EXTREME ● ANARCHY ONLINE
● MYST 3 ● GLOBETROTTER 2 ● NFL 2002 ● COMMANDOS 2

34 SIDOR!

PLUS! MANAGER-SPELENS KEJSARE ...
CHAMPIONSHIP MANAGER 01/02

TOPPBETYG OCH 130 MB DEMO
RED FACTION

ÅRETS BÄSTA 3D-SHOOTER!

BÄTTRE ÄN HALF-LIFE – DET ÄR SANT!

● ANARCHY ONLINE ● ZOO TYCOON ● ROLLSPELENS FRAMTID ● KÖP SPEL ONLINE

kr 59:50

7 388097 705958 11
TIDSAM 0977-11

därför måste jag gå hem nu

Nu när dagarna blivit kortare och vi går mot den långa och mörka vintern har äntligen ett perfekt spel kommit. Jag talar naturligtvis om *Commandos 2*. Vi är många som njutit hejdlöst av det första *Commandos*, och tvåan är ännu bättre. Det är enkelt att sätta sig in i och svårt att behärska – bättre kritik kan ett datorspel inte få. Multiplayer-delen är måhända inte så våldsamt upphetsande jämfört med andra realtidsstrategispel, men det är likgiltigt för oss ensamspelare som det trots allt fortfarande finns en del av.

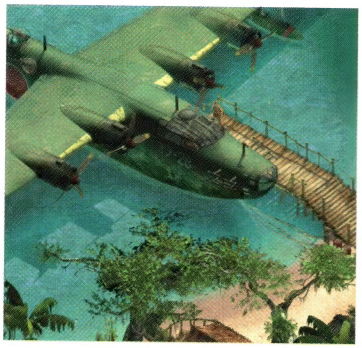
Vi lägger nästan en tiondel av tidningen på recensionen och hoppas kunna ge er en demo inom kort (inga löften).

Läs artikeln och bli övertygad. Nu har jag inte tid att skriva mer, jag måste hem och spela.

Michael Broström, redaktör
incite PC Games

innehåll

Bara spring ut och köp det! Det är ett av de bästa spelen i år.
sid 46



nyheter

4 NYHETER

kommer snart

18 GHOST RECON
22 FIFA 2002
24 JEDI KNIGHT 2
26 ZOO TYCOON
28 PATRICIAN 2
30 MOTO RACER 3

special

32 IMPERIER SKA UTVECKLAS
36 INTERVJU MED PRODUCENTEN AV NHL 2002
38 SAMLA PÅ SPEL
42 FRAMTIDENS ROLLSPEL

recensioner

46 COMMANDOS 2
54 ANARCHY ONLINE
56 PROJECT EDEN
58 CONQUEST: FRONTIER WARS

fullversion

TRADITIONELLT ROLLSPEL *Shattered Light* blir bättre och bättre ju längre in i spelet man kommer. Det är ett traditionellt rollspel där du bl a kan välja att spela som riddare eller magiker.

62 KOHAN
64 GLOBETROTTER 2
66 RED FACTION
70 CHAMPIONSHIP MANAGER 01/02
72 DIRECTOR OF FOOTBALL
73 F.A. PREMIER LEAGUE 2002
76 SKI-DOO X-TEAM RACING
77 FROM DUSK TILL DAWN
78 RALLY CHAMPIONSHIP EXTREME
79 MYST 3: EXILE
80 CREATURES/MADDEN NFL 2002

hardware

84 NYHETER
86 VINN DEN ULTIMATA SPELDATORN!
88 TEST

spelstrategi

92 MAX PAYNE

brevlådan

96 BREVLÅDAN

RED FACTION

En riktigt välförtjänt nia ger vi till 3D-skjutaspelet Red Faction

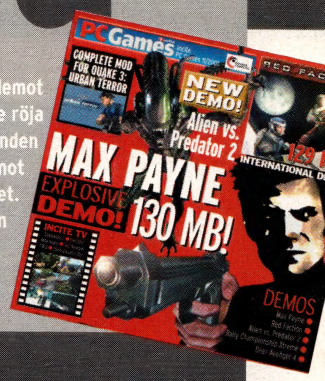
sid 66

SHATTERED LIGHT

För fans av rollspel och fantasy är månadens fullversionsspel inget som får missas. Spelets värld, Delos, har drabbats av ondskan och tiden har kommit då män greppar sitt svärd och förvandlas till krigare. Du får massor av quests och uppgifter och varelser som drakar och enhörningar.

Shattered Light har en map editor, med vilken du kan bygga dina egna banor och göra dina egna quests. Man kan också göra nya magiska vapen och ändra alla karaktärernas egenskaper. Spelet är uppbyggt så att spelaren har stora möjligheter att designa och anpassa gameplay och utseende efter eget tycke och smak. Det har stöd för upp till 8 spelare i multiplayer – se den utförliga manualen på spelets CD-ROM.

demo cd



Det monsterstora demot på *Max Payne* borde röja de sista missförstånden ur vägen: Spela demot och köp sedan spelet. Vi ger dig också den genialiska Urban Terror-moden för *Quake 3*.

demos

- MAX PAYNE
- RED FACTION
- ALIEN VS. PREDATOR 2
- RALLY CHAMPIONSHIP EXTREME
- DEER AVENGER 4

videos

- COMMANDOS 2
- FIFA 2002
- RALLY TROPHY
- C&C: RENEGADE
- GRAND THEFT AUTO 3
- FLIGHT SIMULATOR 2002

PATCHAR:

- QUAKE 3 v. 1.29H BETA
- BLACK & WHITE v. 1.1
- BLACK & WHITE FOOTBALL PATCH
- DIABLO 2: LOD v. 1.09
- EMPEROR: BATTLE OF DUNE v. 1.08
- THE NATIONS v.2

INTERNET:

- GAMESPY ARCADE v.1.0
- GETRIGHT
- GODZILLA

DRIVRUTINER:

- DETONATOR 3 v.12.41
- GLSETUP v.1.0.0.117
- DIRECTX 8.0A

SECURITY

- INOCULATE IT FULL VERSION
- ZONE ALARM 2.1.44

SYSTEM

- WINRAR 2.71
- WINZIP 8.0
- SISOFT SANDRA 2001
- SAFECLEAN 3.0

EXTRAS

- INCITE BABES
- WALLPAPERS
- BLACK & WHITE CREATURES

TWEAK TOOLS

- NV-MAX
- HZ-TOOLS
- GEFORCE TWEAK
- 3DFX OVERCLOCK
- DETONATOR COOL BITS
- 4-IN-1 VIA
- PS2-RATE

NYHET!

MÅNADENS MOD

- QUAKE 3: URBAN TERROR

NYA GUDOMLIGA PRÖVNINGAR

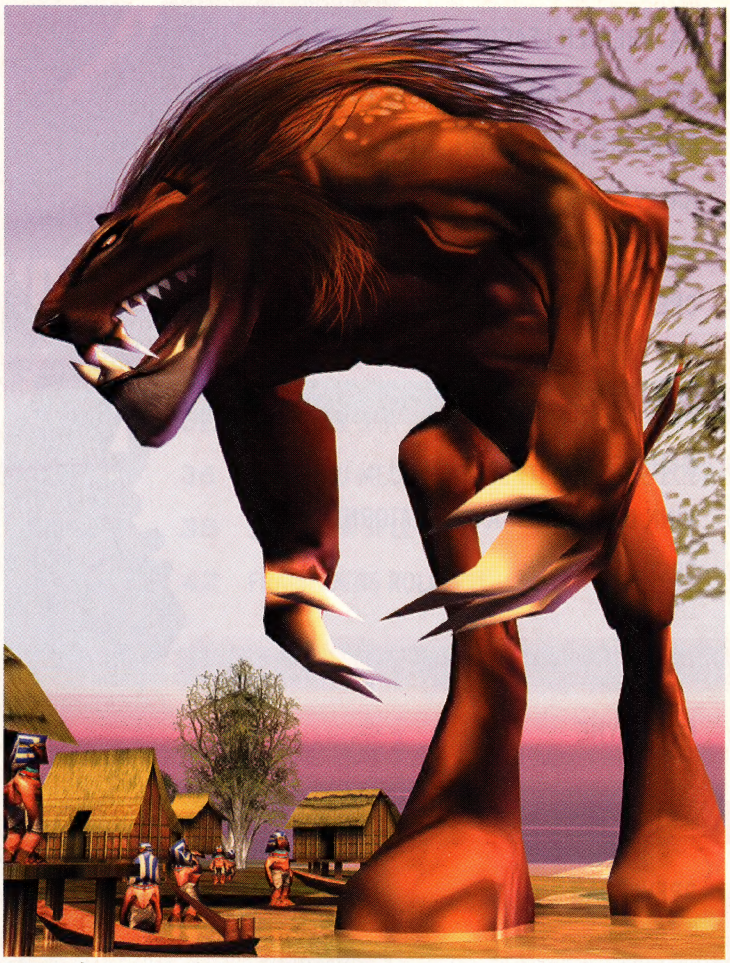
Då ska det vara helt klart att **BLACK & WHITE** får en fristående uppföljare

Förutom tillägget *Creature Isles*, som vi nämnde i förra numret av incite, har det nu offentliggjorts att den storsäljande gudasimulatorn *Black & White* också följs upp av ett helt nytt, självständigt spel som inte helt överraskande kommer att få namnet *Black & White 2*.

Spelgurun Peter Molyneux och programmerarna hos Lionhead Studios verkar inte vilja berätta särskilt mycket om det nya spelet, men har dock avslöjat att det bygger på samma grundidé som originalet, så att spelarna åter ska ikläda sig rollen av gudar och använda sina överdimensionerade keldjur för att skapa respekt bland sina undersåtar.

Befolkningen på de olika öarna i spelet ska dock spela en mer aktiv roll i *Black & White 2* och kan t ex hitta på sådana saker som att starta krig mot varandra och därmed göra att man som gud måste välja sida.

Molyneux berättar dessutom att spelet blir blodigare än tidigare, och samtidigt kommer att innehålla flera element från strategispelens värld. Det har ännu inte satts något utgivningsdatum på *Black & White 2*, men med tanke på originalets många förseningar får vi nog tyvärr förbereda oss på att vara tålmodiga.



LEJONVRÅL Liksom i originalet ska du fortfarande uppfostra dina egna "keldjur" i ***Black & White 2***, **medan dina undersåtar kommer att spela en mer aktiv roll än förut.**

■ TERRORISTER SPELADE SPEL?

Efter det fruktansvärda terroristangreppet på World Trade Center i september har flera flygexperter spekulerat i att kaparna kan ha lärt sig att styra de passagerarflygplan som användes vid självmordsuppdragen genom att spela t ex *MS Flight Simulator*. Den amerikanska professorn och flyginstruktören Dave Esser sade till nyhetsbyrån AP: "Helt otränade människor kan faktiskt tillägna sig användbara flygkunskaper med en flygsimulator som kan köras på de flesta hemdatorer."

NY KONKURRENT TILL LARA

CONSEAL blir ett actionspel av det mer intelligenta slaget

Spelare som gillar storbystade hjältinnor bör hålla ett öga på det kommande actionspelet *Conseal*, som utkommer i början av 2002. Enligt producenterna, Similis, kommer *Conseal* dock att påminna mindre om t ex *Metal Gear Solid* än *Tomb Raider* när man styr den välformade Kitty Hawk runt på den ö i Stilla havet där hon har kraschat med sin helikopter.

Hon upptäcker att platsen fungerar som testområde för en ny typ av supersoldater som utvecklats av en galen superskurk, "Översten," och sedan går den vilda jakten genom djungler, laboratorier och militära installationer där Kitty får god användning för sin uppsättning pistoler, gevär, granater samt den specialutvecklade personskannern. Eftersom vår hjältinna bara tål ett par träffar innan hon dör, måste man tänka sig för när man ska försöka smyga sig förbi alla fienderna, som ska förses med ett fördefinierat synfält och en skarp hörsel.

Nyhetsredaktör: Jesper Melgaard och Jannik Thygesen (praktikant)

LUFTENS HJÄLTAR

Skaparna av *Urban Assault* flyttar slagfältet upp i himlen i *Project Nomads*

I juninumret av incite berättade vi för första gången om det ambitiösa strategi/actionspelet *Project Nomads* från tyska CDV. Nu finns det äntligen mer detaljer om spelet (som nyligen blev utsett till det mest lovande spelet på ECTS-spelmässan i London). *Nomads* blandar element från action-, realtidsstrategi- och rollspel i en jättelik värld bestående av flygande öar, som närmast fungerar som hangarfartyg för enorma arméer av flygmaskiner och zeppelinare som kämpar om luftherraväldet, medan de genom 25 uppdrag försöker att samla på sig så många naturresurser och reliker som möjligt.

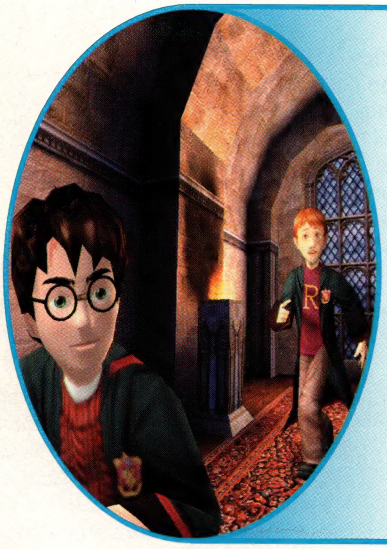
Man kan fritt flyga runt i landskapen, som blir fyllda med Jules Verne-aktiga uppfinningar och kraftfull magi. Spelet förses dessutom med realistiska vädereffekter, moln som byggs upp av ett sinnrikt system dimeffekter, detaljerade landskap med ett levande växt- och djurliv som varierar beroende på vilken höjd i atmosfären som öarna befinner sig på, och möjlighet att gå ut på nätet och ladda hem olika former av tillägg. *Project Nomads* lyfter under hösten 2002.

■ FARLIGT CAFÉLIV 1

Ett par asiatiska nätspelsfanatiker har fått uppleva att det inte alltid är ofarligt att kämpa i cyberrymden. Helt galet gick det för 22-årige Thanet Sommoi, som föll död ned på ett thailändskt Internet-café efter åtskilliga timmars oavbrutet Counter-Strike-spelande. Diagnos: Hjärtinfarkt orsakad av stress och utmattning.

■ FARLIGT CAFÉLIV 2

Ett par dagar senare gick det snett i Singapore, där en 16-årig man blev stucken i ryggen med en kniv av den 21-årige Daniel Tan Thiam Soon på det café där de två också höll på att spela *Counter-Strike*. 16-åringen hade precis dödat Daniel Soon i spelet, vilket fick Daniel att löpa amok. 16-åringen överlevde lyckligtvis, och Daniel blev dömd till sex slag med käppen och sex år bakom galler.



DAGS FÖR MAGI

Harry Potter är snart redo att hoppa ut på datorskärmen

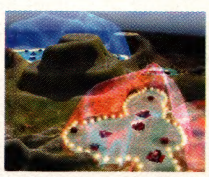
Spelet om barnbokshjälten framför andra, Harry Potter, är nästan klart. Nyligen släppte programmerarna från EA de senaste skärmbilderna från spelet, som släpps samtidigt som den första Harry Potter-filmen i november.

Skärmbilderna visar att grafiken är märkbart förbättrad sedan vi visade de första bilderna från spelet för ett halvår sedan. Karaktärerna har blivit mer detaljerade, och samtidigt ser effekterna imponerande ut. Spelet är ett 3D-action/adventure där man går i Harrys fotspår som elev på Hogwarts skola för magi, och kommer med sin enkla styrning speciellt att tilltala de yngre spelarna.

TERMINATOR FÅR NYTT LIV

Som vi tidigare har berättat på dessa sidor så har franska Infogrames hela fyra spel på gång som bygger på de så populära Terminator-filmerna.

Nu har de första bilderna från spel nummer ett, som blir ett tredjepersons actionspel, så smått börjat läcka från producenterna. Bilderna (som är tagna från PS 2-versionen) visar den dystra värld som kommer att utgöra slagfält i spelet, som utspelas år 2029, efter att ett förintande atomkrig har härjat på klotet, där endast några få människor har överlevt och nu kämpar mot de mordiska Skynet-styrda Terminator-robotarna. Det första Terminator-spelet förväntas komma ut under mitten av 2002.



Strategisk landskapsarkitekt

Strategispelet *Perimiter* från ryska 1C Compagny är ett sällsynt försök att prova något nytt i en genre där spelen generellt sett liknar varandra.

I *Perimiter* ska du inte bara erövra nya territorier, utan också ändra ("terraforma") de cirka 20 planeternas yta så att de passar för dina behov. Ju större territorier du behärskar, desto större resurser får du att använda när de konkurrerande terraformarna ska bekämpas. Gruvarbetet ska börja under 2002.

Snabbare, mindre, billigare

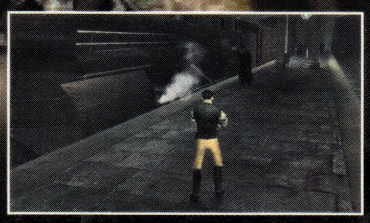
Nya maskiner, ny utrustning. Häng med i de senaste maskinvaruframstegen.

■ En ljus idé
Du har säkert hört talas om surroundsound, men vad sägs om surroundljus? Amerikanska företaget Color Kinetics har utvecklat ett nytt system som består av en samling lampor, som t ex skulle kunna förstärka illusionen av att stå på ett rymdskepps blinkande kommandobrygga. Systemet har bl a stöd för det kommande Star Trek-spelet *Armada II*. Ännu finns inget pris på systemet, men du kan se mer på hemsidan *www.colorkinetics.com*

■ Mer plats på din dator
Fujitsu har nyligen meddelat att man har utvecklat ett helt nytt system som gör det möjligt att lagra större datamängder på en vanlig hårddisk än tidigare. Systemet, som inom kort kommer att börja produceras ska i korthet gå ut på att hårddisken ska "packa" databitarna tätare än tidigare, vilket kommer att göra det möjligt för vanliga PC-datorer att lagra ända upp till 110 gigabyte på en enda hårddisk.

PÅ MED PYRAMIDEN

En egyptisk förbannelse kastas över PC-spelarna när **CURSE: THE EYE OF ISIS** släpps



BU! Grafiken blir, precis som handlingen, av det dystrare slaget i *Curse*.

När det någon gång då och då utkommer ett skräckspel för PC:n har det i regel handlat om mer eller mindre misslyckade konverteringar av konsolspel som t ex *Resident Evil*. Men det ska det engelska spelhuset Asylum nu ändra på med det egyptiskt inspirerade *Curse: The Eye of Isis*, som utvecklas direkt för datorspelarna.

Man ikläder sig rollen som Darien Dane, 1800-talets svar på Indiana Jones, i jakten på en skrupelfri antikvitetshandlare som kapat åt sig en del ovärderliga reliker från brittiska nationalmuséet. Det tar inte lång tid innan jakten utvecklar sig till ett spel på liv och död, där man ska lösa gåtor och kämpa mot både mänskliga och övernaturliga motståndare, som t ex ett större gäng hämndlystna mumier. På vägen får man hjälp av sin assistent, Abdullah, och en disträ egyptolog, medan man i tredjeperson kämpar sig igenom en rad brittiska och egyptiska miljöer.

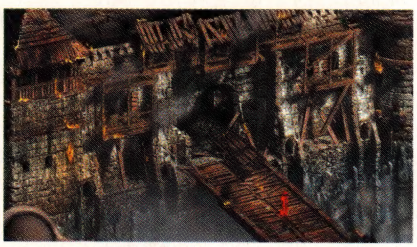
Pyramidturen ska enligt planerna ta sin början någon gång under hösten 2002.

DET ÄR REN KULT

Der blir plats för både ögongodis och kalla kårar i rollspelet *Cult*

Rollspelsfolket får en hel del att titta på nästa år, då spelutvecklarna står i kö för att överta tronen från *Baldur's Gate 2* och *Diablo II*. Ett av de mer intressanta spelen är *Cult* från 3dPeople, där man ska hacka sig igenom över 50 landskap och över 100 quests i ett försök att bromsa en dyster kult i dess försök att väcka en fallen mörk gud till liv.

Spelets gameplay blir som i de flesta rollspel. Grafiken ser mycket imponerande ut (spelet kan t ex köras med en upplösning på ända upp till 1600x1200) och kommer, med hjälp av den dystra handlingen, enligt producenterna att lyfta *Cult* upp till rollspelens överklass. Ja, ja, vi får väl se.



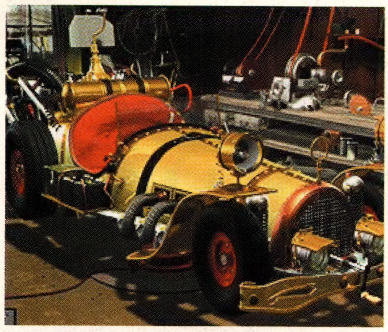
EN BRANDSLÄCKARE TACK! En del av uppdragen i Cult utspelas i enorma fallfärdiga borgar.

■ Wanted dead or alive
Branschföreningen MDTS, som jobbar mot piratkopiering, håller på att samla in massor av tips sedan en belöning på 10 000 kr har utfästs för det bästa tipset. MDTS har fått in många tips om olika piratkopierare, mest gäller det information om olika webbsidor där det säljs piratkopior. Om du känner för att själv håva in de tio tusenlapparna kan du surfa in på **www.mdts.se** och lämna ditt tips.

LULA ÄR TILLBAKA

Datorspelens svar på den storbystade porrdrottningen Sarah Young, Lula, som redan har visat sina behag i en rad erotiska spel av, ööh, tvivelaktig karaktär, återkommer i slutet av 2002 till PC:n. Och den här gången i 3D.

I adventure-spelet *Lula3D* som utvecklas av Vupine, spelar Lula en porrfilmsproducent som har fått ett stort problem när hennes största kvinnliga stjärna spårlöst försvunnit. Lula tvingas därför ut på en udda turné genom USA, där hon måste använda alla sina talanger för att bekämpa både skrupellösa skurkar och brunstiga tonåringar. Om det sedan kan få oss att glömma floppar som *Lula Wet Attack* och *Lula Pinball* kan bara tiden utvisa.



IL TEMPO GIGANTE Den gamla tecknade filmens höjdpunkt är helt klart racerbilen!

Flåklypa i Sverige

Vi gick händelserna ordentligt i förväg när vi redan i början av året recenserade Flåklypa Grand Prix som först nu släpps i Sverige. Försäljningen i Norge har gått så bra att producenterna inte hunnit ta sig an den svenska marknaden förrän nu.

Redan på 70-talet kom filmen om dockgänget som byggde racerbilen Il Tempo Gigante och tog hem stortävlingen Flåklypa Grand Prix. Rösterna i spelet ska enligt uppgift göras av bland andra Peter Harrysson, känd från TV-succen "Så ska det låta."

Kanske kör vi recensionen igen som "Favorit i repris" för att ge nytillkomna läsare en chans att bekanta sig med det charmiga spelet som är både lärorikt och kul även för lite större barn.

Polis, polis, potatisgris

Snart är väntan över för alla kluriga hemmadetektiver. I november kommer äntligen det helt svenskutvecklade spelet Polis 3 - Vargspår från Vision Park.

SNYGGT SÅ DET FÖRSLÅR Polis 3 har försetts med ett helt nytt 3D-gränssnitt.

I den tredje utgåvan av polisserien ska spelaren leda sin polistyrka i jakten på den misstänkte seriemördaren "Stäppvargen", en psykopat som dödar sina offer i fullmånens sken. Fyra olika regisserade slut gör att mordgåtan kan lösas på fyra olika sätt - men när man har förbrukat sina polisresurser är det "game over".

I trean har utvecklarna valt en realistiskt förrenderad 3D-miljö och med bättre visuell feedback ska spelkänslan bli bättre. Spelaren ska alltid kunna hålla sina animerade poliser under uppsikt, oavsett om de hämtar in en misstänkt person till förhör, säkrar spår vid en mordplats, gör teknisk undersökning på ett föremål inne i polishuset eller tar en kopp kaffe i fikarummet. Handlingen i trean ska få mindre av den tidigare socialrealistiska Stockholmskänslan och mer en karaktär av "klassisk mordgåta" i en fiktiv europeisk småstad, vilket ska ge utrymme för mer spännande karaktärer, miljöer och händelser. Dessutom har alla misstänkta personer försetts med en artificiell intelligens så att de mer lever sina egna liv och tydligt reagerar på spelarens åtgärder

Vi återkommer med en recension av Polis 3 så fort vi lagt vantarna på ett förhandsexemplar.

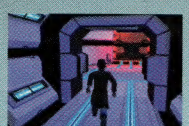
■ SPELHJÄLP TILL SPIELBERG
Steven Spielberg använde den grafiska motorn från *Unreal Tournament* för att skapa en virtuell version av kulisserna i sin senaste film, *A.I.*, vilket förenklade inspelningarna och regisseringen av skådespelarna

VEM SKA SPELA HERTIGEN?

Som vi tidigare berättar här i incite har man i USA nu börjat med förarbetena till en film som bygger på actionspelhjälten Duke Nukem. Nu kan du vara med och bestämma vem som ska spela det hårtslående muskelberget genom att maila filmens producenter på: *producers@thethreshold.com*. För övrigt är det nu fastställt att den väntade uppföljaren till *Duke Nukem, Duke Nukem Forever*, skjutits upp till början av 2002.

■ ACTIONGURU BAKOM NYTT HEMLIGT PROJEKT
Mannen bakom spel som *Doom* och *Quake* (och floppen *Daikatana*), John Romero, ska nu sent om sider vara igång med ett nytt spelprojekt. Trots att arbetet utförs i djupaste hemlighet har det ändå läckt ut att det ska bli en blandning av *Age of Empires, Rollercoaster Tycoon* och *Sin*. Tja, det låter i alla fall intressant.

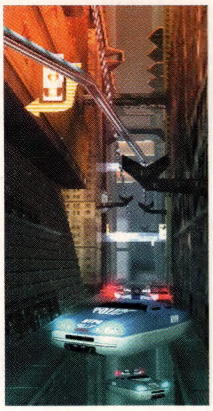
UT OCH LIFTA IGEN!



Trots att författaren till succéromanen *Hitchhiker's Guide To The Galaxy*, Douglas Adams, plötsligt avled tidigare i år så fortsätter arbetet med att överföra hans bok till datorskärmen. Som tidigare nämnts här på sidorna är det svenska PAN Interactive som gör spelet som ska släppas nästa vår. Tillsammans med de första skärmbilderna har det nu också dykt upp fler detaljer om spelet, som blir ett 3D-action/adventure med större tonvikt på lösning av gåtor än ren action. Spelets hjälte, Arthur Dent, får således nöja sig med en beväpning som består av en våt handduk i sina försök att rädda universum från att förstöras av de onda vogonerna. På spelets 13 banor springer han dessutom på en rad andra grymma motståndare som t ex bugblatter beasts och, kanske de mest obehagliga varelserna av alla, ett gäng advokater ...

Luftracing i New York

Sätt dig bakom ratten på en flygande taxi i *New York Racer*



TILLBAKA TILL FRAMTIDEN Banorna i *New York Racer* blir som synes trogna kopior av storstaden i *Det Femte Elementet*.

Racingspelet *New York Race*, som bygger på science fiction-filmen *Det Femte Elementet* med Bruce Willis i huvudrollen ser omedelbart mycket mer lovande ut än vi trodde när vi först nämnde det i förra numret av incite PC Games.

I *New York Racer* kan man återuppleva den häftiga biljakten som spelade en viktig roll i filmen, medan man susar runt i över 25 olika flygande bilar, som t ex taxichaufför, trafikpolis eller pizzabud.

Man ökar hastigheten genom att dyka och behåller farten tills man stöter på ett hinder på de ganska snygga och varierade banorna med allt från skyskrapor till kloaker. Banor, som är utänkta av samma man som designade staden för *Det Femte Elementet*. På vägen kan man plocka upp olika vapen och hjälpmedel, som t ex värmesökande eldkulor och enorma vattendroppar som bromsar alla som kör in i dem. Förutom single player-utmaningarna får PC-versionen, som släpps i början av 2002, också möjlighet för åtta spelare att köra mot varandra via Internet.

SKRYTBIL PÅ PC:N!

Bilgiganten DaimlerChrysler AG och TDK Mediactive har just skrivit ett avtal som ger TDK rätt att utveckla ett racingspel baserat på Mercedes-Benz olika bilmodeller. Arbetet med spelet, som görs av samma folk som stod bakom det ganska lyckade *Mercedes-Benz Truck Racing*, har redan satt igång.

Exakt vad som kommer att finnas i spelet är fortfarande osäkert, men enligt producenterna kommer man att utveckla en helt ny grafisk motor för spelet, vilket ska göra det till ett av de snyggaste och mest realistiska bilspelen någonsin. Utgivningsdatum är ännu inte fastställt, men spelet lär knappast vara färdigt förrän sent 2002.

TECKNADE BILISTER

Det kommer att bli renodlad målarlådekörning när brittiska Akai under vintern släpper bilspelet *Toon Car*.

Som namnet antyder styrs de 14 bilarna i spelet av serieteckningsliknande figurer som tuffar runt i färggranna landskap – allt från Marocko till Venus, där de kan samla upp olika vapen och turboboosts.

Bland förarna i *Toon Car* kan nämnas figurer som gangstern Guiseppe, sumobrottaren Niashi och den flygande maharadjan Raj.

Hot or Not

100° KOKHETT

■ ***Fantastiska fyran* som spel!**
De tecknade hjältarna *Fantastiska fyran* och *Järnmannen* blir nästa i raden efter bl a *Spindelmannen* och *X-Men* som får ett eget spel. Activision står bakom.

■ ***Homeworld 2* lever**
De senaste månader har rykten på Nätet påstått att Sierra lagt ned arbetet med uppföljaren till strategisuccén *Homeworld*. Det har Sierra nu förnekat. *Homeworld 2* lever i allra högsta välmåga och kommer enligt uppgift att släppas någon gång under 2002.

SOMMARVÄRME

■ ***Icewind Dale 2*?**
Denna nyhet hör absolut till avdelningen för rykten. Men enligt spelets chat-forum ska en fortsättning på det populära rollspelet *Icewind Dale* vara på väg. Producenterna från Black Isle har ingen kommentar.

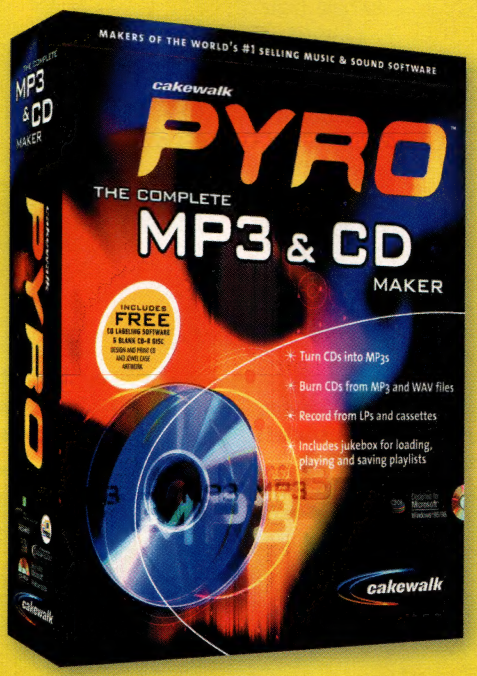
VINTERKYLA

■ **Invasionen skjuts på framtiden**
Det ambitiösa krigs-actionspelet *Medal of Honour* från EA försenas fyra månader och släpps nu först någon gång i februari 2002. Kanske för att undvika direkt konkurrens från *Return to Castle Wolfenstein*?

■ **Britney Spears i din PC**
Okej, nu är botten nådd. Spelproducenten THQ har just meddelat att de förvärvat rättigheten att utveckla spel med den bland ungdomar så populära sångfågeln Britney Spears. Avtalet löper till 2005. Ooops, they did it again?

-10° DJUPFRYST

PYRO



Nu endast 795:- inkl. moms!

~~895:-~~

Den kompletta MP3- samt CD-brännaren!

Ett program från världens ledande musikprogramtillverkare!

- *Bränn professionella CD-skivor av dina favoritlåtar*
- *Gör om dina CD-skivor till MP3-, WAV- eller WMA-filer*
- *Konvertera LP-skivor eller kassetter till CD-skivor*
- *Exportera låtar till portabla MP3-spelare (Nomad, Rio)*
- *Skapa spellistor av dina favoritlåtar för uppspelning eller MP3-export*
- *Gör din PC till en jukebox som spelar dina favoritlåtar*
- *Stöd för DirectX-plugins som lägger på speciella ljudeffekter på slutresultatet*
- *Integreras med CDDB Internet musikdatabas för automatisk nedladdning av artist- samt låtinformation*
- *Inbyggd etikettfunktion*

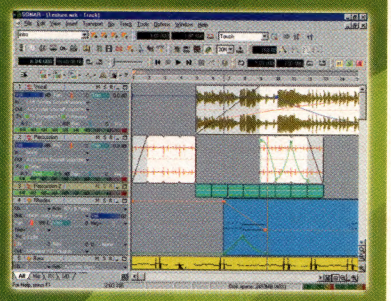
Sweden MIDI Music AB

Tel. 08-806888 Fax. 08-56434994 www.swedenmidimusic.com pyro@swedenmidimusic.com

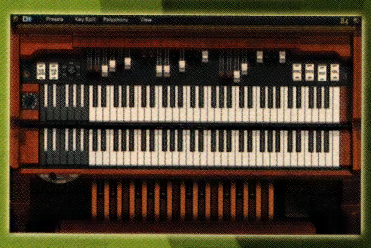
Andra produkter från Cakewalk:
Club Tracks, Guitar Tracks, Guitar Studio, Music Creator, Home Studio, Pro Audio, Sonar

SONAR

CAKEWALKS NYA FLAGGSKEPP!



FAKTA:
Ny fräsch layout, förbättrad Track View, inbyggd loopredigering, 960PPQ MIDI-upplösning, DirectX Instrument, DirectX 8 effekter, Microsoft WDM (extremt låg latency!), flera monitorer, flera processorer, realtidseffekter vid inspelning av audio, obegränsat antal audio- samt MIDIspår, icke destruktiv redigering av audio- samt MIDIdata, 24-bit/96 kHz, importerar WAV, AIFF, ASF, AU, SND och MPEG filer, skapa MP3, G2 samt WMF filer, studiowarestöd för hårdvara, obegränsad ångrafunktion, avancerad nothantering, virtuell gitarrhals, fyra programvarusynthar ingår!



Windows Media

DX i soft synths

cakewalk

ODEN VARE MED DIG

De nordiska gudarna får nytt liv i det norska online-rollspelet *Midgard*

Efter framgångarna med *Anarchy Online* har norska Funcom beslutat sig för att sätta in alla krafter på utvecklingen av nya stora online-rollspel (MMORPG), med spelet *Midgard* som utspelas i vikingatidens Skandinavien, som nästa stora utspel. Med utgångspunkt i den nordiska mytologin kommer Funcom att förena element från traditionella single player-spel med gigantiska online-miljöer.

Enligt spelets chefsutvecklare, Ragnar Tornquist (som också var mannen bakom adventure-succén *The Longest Journey*), ska Funcom försöka skapa en otroligt detaljerad och trovärdig värld i 3D med landskap som skiftar från gnistrande glaciärer till frodiga skogar där man kan röra sig i förstapersonsperspektiv. Detta har naturligtvis ett pris när det gäller hardwarekrav och Funcom satsar också på att ha grafikkort av GeForce3-kaliber som minimumkrav.

Tonvikten i *Midgard* kommer mer att ligga på att bygga upp en tillvaro än att slakta fiender. Således kan man t ex arbeta som både repslagare, smed eller krigare, om tillvaron som arbetare trots allt blir lite för blodfattig. Med jämna mellanrum griper gudarna in i händelserna, så det gäller att hela tiden hålla sig på god fot med Oden och company. Man kan dock välja att byta till ett mer prestigefyllt jobb om man tycker att ens karaktär fastnat i utvecklingen.

Som en nyhet kommer spelare som fallit i strid att få ett liv efter döden i form av gudarnas Valhall. Här får de slå sig lösa och försöka lösa en quest för att därigenom få gudarnas tillåtelse att återvända till Midgard-världen.

Midgard ska enligt planerna köras igång på Nätet under 2002 och om du vill läsa mer kan du ta en titt på spelets hemsida: *www.worldofmidgard.com*

GUDARNAS KONUNG Oden och hans två korpar, Hugin och Munin, gästspelar i *Midgard*.

■ SLUT MED NICKNAMES

Den professionella spelligan CPL har meddelat, att spelare i framtida turneringar inte längre får använda sig av smeknamn, så kallade "nicknames", i spelen. I stället ska alla spelare använda sina efternamn precis som i andra sportgrenar. Exempelvis ska Jonas Hansson från klan ABC nu kalla sig ABC|Hansson, om han ska spela i en CPL-turnering. Orsaken är att användning av riktiga namn anses främja arbetet med att få datorspel att framstå som en seriös sportgren. Nja ...

ROM VÄNTAR

Produktionen av online-rollspel har uppenbarligen kommit igång på allvar. Förutom *Midgard* och *World Of Warcraft* ska också den gamla goda kejsar Caesar återvända när brittiska RedBedlam någon gång nästa år släpper sitt romerskt inspirerade rollspel *Gladius Online*.

Spelet utspelas för knappt 2000 år sedan under det romerska rikets storhetstid där spelarna kan röra sig genom dåtidens verklighet från det välordnade romerska samhället till de laglösa landsbygderna i rikets utkanter. Man kan själv välja om man vill spela som romare, galler, syrier, got eller något annat av dåtidens folkslag, varefter man med visdom, mutor och primitivt våld kämpar sig uppåt på samhällets stege. Det ska också bli möjligt att skaffa sig en karriär som gladiator, där man får kämpa online mot andra spelare i Colosseums imponerande arena.

Det är ännu osäkert när *Gladius Online* är klart, men av spelets hemsida att döma lär det knappast bli förrän tidigast mot slutet av 2002. Häng med i utvecklingen på: *www.gladius-online.com*

HELL KEJSAREN! I *Gladius Online* kan du göra karriär som legionär i Roms respekterade armé.

Spelsida stängs

En av Nätets största och bästa källor för spelrelaterade filer, *3D files*, har slagit igen. Det är spelwebbplatsen *GameSpot* (www.gamespot.com), i kraft av ekonomiskt ansvarig som har fått ta detta trista beslut. Det är svårt att tjäna pengar på webbplatser, särskilt när man måste ha så mycket bandbredd som en webbplats av *3D Files* storlek behöver.

WARCRAFT I CYBERSPACE

Skaparna av *Diablo II* gör ett nytt stort online-rollspel som bygger på Warcrafts universum

Blizzard, som bl a står bakom *Diablo II* och det mycket efterlängtade *Warcraft 3*, offentliggjorde på den nyligen avhållna ECTS-mässan i London (den största europeiska spelmässan) att de satt igång med ett nytt projekt, som av allt att döma blir minst lika omfattande som alla deras tidigare utgivningar.

Det handlar om ett enormt online-rollspel (MMORPG) med titeln *World of Warcraft*, där spelarna, i stil med t ex *Anarchy Online*, får möjlighet att utforska en omfattande online-rollspelsvärld (i *World of Warcraft* kallad Azeroth) i 3D med en handling som utspelas cirka 4 år efter slutet på *Warcraft 3*.

Till skillnad från det förra spelet från Blizzard kommer *World of WarCraft* att kosta ett månatligt belopp att spela. I gengäld har företaget anställt 15 personer som uteslutande ska utveckla nytt innehåll för spelet så att man ska få valuta för pengarna. Inget pris är bestämt, men ca $10 i månaden låter som en vettig gissning.

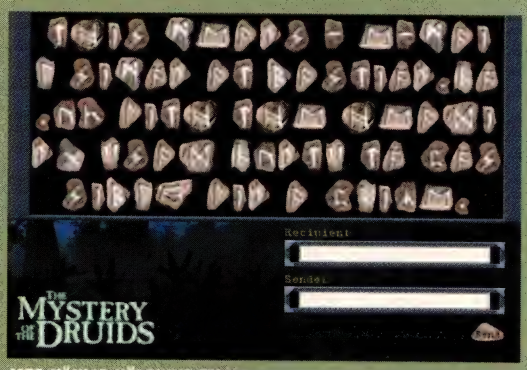
I vanlig Blizzard-stil finns det ännu inget som ens liknar skuggan av ett utgivningsdatum, men när man tänker på att Blizzard är experter på att göra spel som tilltalar en bred publik med både nybörjare och hardcore-spelare kommer det slutliga resultatet troligen att vara värt att vänta på.

RUNSKRIFTSMEDDELANDEN

Skicka fornnordiska brev till dina vänner

Det finns inga gränser för vad spelutvecklarna hittar på för att göra reklam för sina spel. I anslutning till utgivningen av adventure-spelet *Mystery Of The Druids* erbjuder utvecklarna, House Of Tales, en speciell tjänst för dem som orkar ta sig till spelets egen webbplats.

Här kan man med hjälp av den så kallade "Runes Message Service" skriva meddelanden till vänner och bekanta som översätts till runskrift innan de skickas iväg. Meddelandena kan sedan "avkodas" av mottagaren genom att han eller hon också tar sig till webbsidan *www.mysteryofthedruids.com*



MED VÄNLIG HÄLSNING THOR Den speciella "Runes Message Service" är både enkel och snabb att använda. Dina e-mail blir sig aldrig lika igen.

FÖR EUROPÉER

Traditionellt sett har *EverQuest* som utgångspunkt alltid varit ett amerikanskt spel, uteslutande med servrar i USA och med alla events avhållna på tidpunkter som knappast passat oss stackars européer. Det råder spelets skapare, Sony och Verant, nu bot på.

I ett pressmeddelande lovar Sony Online Entertainment och Verant att de i anslutning till utgivningen av tillägget *Shadows of Luclin* i december ska börja ställa upp servrar lokalt i Europa. I den första omgången blir det bara i England, men det är mycket troligt att de senare utökar till andra länder i Europa.

Den största fördelen för europeiska EverQuest-spelare kommer att vara en väsentligt bättre förbindelse till servrarna och därmed mindre "lag" (fördröjningar) och nedkopplingar. Samtidigt är det troligt att servrarna i huvudsak kommer att befolkas av europeiska spelare, som oftast spelar vid ungefär samma tider. Läs mer på: *www.station.sony.com/press/eqeuropeservers090401.html*

På Nätet

Vi presenterar här tre av månadens mest intressanta hemsidor.

www.Gamehelper.com
Saknar du svar på frågor om just ditt favoritspel så är sannolikheten stor för att du kan hitta svaret hos *Gamehelper*. Förutom en lång rad mycket informativa guider och downloads har den här webbplatsen också en uppsjö av relevanta nyheter och mer djuplodande artiklar om både PC- och konsolspel.

www.3dactionplanet.com/wolfenstein
Allt du någonsin velat veta om Grey Matters kommande *Return to Castle Wolfenstein*. Den här webbplatsen har plötsligt blivit mycket aktuell nu när testversionen av *RtCW* precis har släppts och blixtsnabbt blivit det näst mest spelade online-spelt, bara slaget av *Counter-Strike*. Här finns en komplett genomgång av alla testversionens funktioner och förslag till kluriga strategier.

Det här är riktigt bra grejer ...

DemoNews

www.DemoNews.com
DemoNews är en svensk webbplats, men med engelskt språk. Här hittar du, som namnet antyder, aktuella speldemos samt diskussioner omkring de senaste patcharna och verktygen för datorspel. Överskådligt och omfattande.

Denna månad har vi tittat lite närmare på den mer surrealistiska delen av nätets mod-utbud. Vad sägs t ex om en mod där trälådor kämpar mot varandra om världsherraväldet?

PIRATES, VIKINGS AND KNIGHTS

■ MOD TILL: HALF-LIFE ■ FINNS PÅ: www.pvkmod.net/

MÅNADENS MOD

Pirates, Vikings and Knights är en lag-baserad mod till *Half-Life*, där tre vitt skilda fraktioner hämtade från tre olika tidsperioder stöter samman. Som namnet antyder rör det sig om pirater, vikingar och riddare. Varje lag har tre karaktärsklasser, som ger en rad helt olika sätt att strida på: Piraterna föredrar skjutvapen före närstrid, medan riddarna har tillgång till bågar och armborst. Vikingarna måste däremot klara sig med sina mer primitiva förmågor att löpa amok under större strider. Den stora skillnaden i vapenmöjligheter skulle lätt kunna medföra en skev maktbalans, men i praktiken blir det hela mycket välbalanserat, bland annat eftersom skjutvapnen kräver lång tid att ladda om. Närstriderna är inte särskilt avancerade, men små detaljer som t ex möjligheten att använda sköldar ger spelets gameplay extra djup, och ser till att det aldrig blir tråkigt att slakta sina fiender.

POLLY VILL HA KEX Kaptenens papegoja är ett överraskande effektivt vapen.

SKATTKAMMARÖN Målet är enkelt: Stjäl det andra lagets skatt och försvara den vid din bas. Hala storseglet och gör dig klar för strid!

DOMEN

En uppfriskande förändring från realistiska stridssimulationer. Storlek: 29,1 MB	8

LOST ARENA

■ MOD TILL: QUAKE 3 ARENA ■ FINNS PÅ: http://members.fortunecity.com/zindahsh/

SKOGSHUGGARE Motorsågen, som först dök upp i *Doom*, kommer tillbaka i Lost Arena.

Lost Arena är först och främst ett paket med banor till *Quake 3* med totalt 21 nya banor, som både omfattar nya versioner av gamla klassiker och ett antal nya arenor. Banorna är ganska bra, men lever inte helt upp till standarden från mods som t ex *Eternal Arena* (som vi tittade på i sista numret av incite) och *Rocket Arena 3*. De är fina, men lite tråkiga att se på, även om erfarna Quake-spelare säkert kommer att vara för upptagna med att skjuta för att märka det. Moden innehåller också nya spelarfigurer och nya effekter till maskingeväret och plasmageväret.

LITEN DÖD Plasmageväret har blivit finputsat och spyr nu fram små klumpar med dödlig precision.

DOMEN

Ett bra tillägg för alla äkta Quake 3-spelare. Storlek: 53,3 MB	7

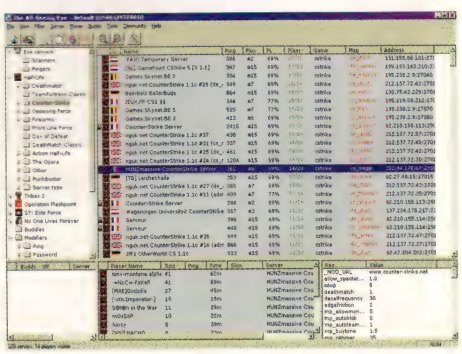
ALL SEEING **EYE**

■ GAME SERVER BROWSER ■ FINNS PÅ: www.udpsoft.com/eye/

Den välbeprövade *GameSpy 3D* har varit den populäraste server-browsern sedan online-spelen började dyka upp, men nu ser det ut som om dess ledande ställning är hotad, tack vare programutvecklarna från företaget UDPSoft. Deras browser *All Seeing Eye* arbetar snabbt, eftersom den använder datakomprimering och externa servrar som gör arbetet åt dig med ett imponerande resultat. Det relativt lilla programmet är dessutom utrustat med en rad extrafunktioner, som "auto update," som ser till att du alltid har den senaste versionen av programmet installerad, och stöd för nya spel tillförs i stort sett varje vecka.

DOMEN

Ett oumbärligt program för alla som gillar att spela på nätet. Pris: Ca 200 kr	9



SERVER-PARADIS *All Seeing Eye* uppdaterar serverlistan på ett par sekunder.

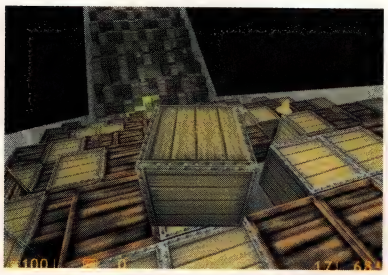
BOX WAR 2.5B

■ MOD TILL: HALF-LIFE ■ FINNS PÅ: www.planethalflife.com/boxwar

Okej, mycket konstigare än så här blir det inte: Du är en liten trälåda, arbetarna på fabriken har gått hem, och nu är det dags att kämpa på liv och död mot de andra trälådorna med en rad låd-relaterade vapen, från snabbskjutande bultpistoler till de fruktade termiterna. Spelets gameplay är enkelt: Spelarna kämpar i en av sex lådinspirerade arenor, och den låda som krossar flest av sina fyrkantiga fiender vinner. Detta kan man uppnå genom att beblanda sig med omgivningarna så att motståndarna tror att man bara är en oskyldig pappkartong, som inte vill dem något ont. En perfekt mod för Internet-strider mot vännerna under inflytande av rikliga mängder alkohol.

DOMEN

Det har aldrig varit roligare att leka med klossar. Storlek: 3,79 MB	7



KANTIG STRID Var och en av dessa lådor kan dölja en dödlig fiende.

GÅ INTE UPP I LIMNINGEN En termit försöker att ta en bit av din arm. Trälådor med armar?

VÄLGJORT Även den klassiska bazookan har fått ett mer lådliknande utseende.

RANDOM QUAKE 3

■ MOD TILL: QUAKE 3 ARENA
■ FINNS PÅ: http://randomq3.ath.cx/

Random Quake 3 bygger på en ganska lysande idé. Ja, egentligen är det märkligt att ingen har försökt med detta tidigare: Man tar den gamla välkända *Quake 3* deathmatch, som vi alla känner till och älskar, och tillsätter en lång rad små överraskningar i form av slumpmässiga val av vapen, spridd utdelning av extra ammunition, skiftande styrka på vapnen och till och med tyngdkraft av växlande styrka. Resultatet är totalt kaos.

Det är omöjligt att förutsäga vad som ska hända och det kan inte rekommenderas att ta det som händer på skärmen allt för allvarligt. Överraskande nog blir striderna ganska balanserade, eftersom till och med den mest härdade nätkrigare kan kasta all sin välbeprövade taktik rätt ut genom fönstret, vilket innebär att även rena nybörjare får en chans att finna sig till rätta på nätet utan att hela tiden bli nedskjutna bakifrån. I gengäld blir spelets röriga gameplay snabbt frustrerande, så modens livslängd blir starkt begränsad.

KAOSTEORI Märkligt att ingen kommit på denna galna idé tidigare. Men när den inledande begeistringen har lagt sig börjar frustrationen sätta in.

DOMEN

Inledningsvis en underhållande mod, som dock snabbt tappar nyhetens behag. Storlek: 362 kB	5

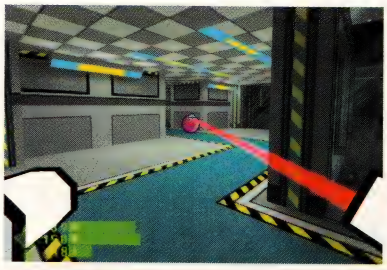
BUZZYBOTS BETA 1.1

■ MOD TILL: HALF-LIFE ■ FINNS PÅ: www.buzzybots.dk/

Buzzybots är en av de mest originella mods som kommit till *Half-Life* på många månader. Glöm allt om realistiskt gameplay, detaljerad bandesign och polerade karaktärer. Denna mod är renodlad underhållning. I *Buzzybots* kämpar två lag bestående av ett gäng bisarra robotar mot varandra i en av två olika capture the flag-varianter. I "Blow up the beacon" ska lagen försöka förstöra en radiosändare vid fiendens läger, medan man i "Get the super chip" har ett microchip som placerats slumpmässigt på kartan och som båda lagen försöker att hitta och behålla. Striderna är snabba och häftiga, och datorstyrda "skunk bots" ger denna underhållande, men lite väl spartanska mod, en extra dimension.

DOMEN

Bra underhållning i några timmar, men inte mycket mer. Storlek: 4,37 MB	7



LJUSKANON Använd din kraftfulla laser för att smälta ned de fientliga robotarna.

PÅ VÄG!

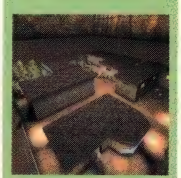
> COUNTER-STRIKE V1.3
Världens mest populära Half-Life-mod kommer snart i en helt ny version, som inför ett helt nytt åskådarsystem, så att man kan följa striderna på nätet.

www.counter-strike.net

> THE SPECIALISTS
Denna mod blir en CS-klon av det mer alternativa slaget, med nya justerbara vapen som bland annat kan förses med ljuddämpare.

www.halflifeitalia.com/specialist/

> THE THIRD REICH
Äntligen en WWII-mod för *Unreal Tournament* som snart är klar. *The Third Reich* har kommit långt i sin utveckling och ser lovande ut. Följ utvecklingen här under de kommande månaderna.



www.planetunreal.com/thirdreich/

> Deus Ex Big Brother
Ja, du läste rätt. Denna mod tar de 11 huvudpersonerna från *Deus Ex* och kastar i bästa Big Brother-stil in dem i ett låst hus för att kämpa till döds om ett pris på en halv miljon. Om Adam också dyker upp är ännu inte klart ...

www.geocities.com/deusxbb/

SPEL PÅ NÄTET

ÄR DU TRÖTT PÅ OINTELLIGENTA DATORSTYRDA MOTSTÅNDARE, SOM STÄNDIGT KLIVER RÄTT IN I PROJEKTILERNA FRÅN DINA DÅNANDE KANONER?
Då kan lösningen vara att gå ut på nätet och avlösa den artificiella intelligensen med motståndare av det mer mänskliga slaget. Denna månad har vi valt ut fyra av de bästa spelservrarna på Internet, där du kan möta likasinnade cyberkrigare i mängder. Vi recenserar dem med utgångspunkt i användarvänlighet och tillgänglighet.

MICROSOFT GAMING ZONE

Zone.com stöder över hundra spel, inklusive gratis korttidsunderhållning som t ex *Hearts* och *Backgammon*. Men innan du kan börja måste du teckna ett medlemskap, som i gengäld är helt gratis. Därutöver finns en rad speciella erbjudanden som t ex ett "inköpscenter," där du kan köpa både hardware och software. Några av spelen här, som t ex *Mechwarrior 4*, Age of Empires-serien, *Rogue Spear*, *Original War* och *Star Wars: X-Wing*, säljs till mycket låga priser. The Zone är fullproppat med information och arrangerar diverse online-händelser som man själv kan delta i. Den är lätt att använda, har bra hjälpfunktioner, och de speciella Zone-rooms gör det helt oproblematiskt att hitta likasinnade att spela med och mot.

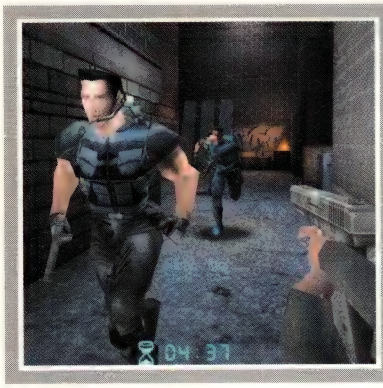
ERBJUDER

- Gratis medlemskap
- Chat-rooms och -forum
- Spelnyheter
- Evenemang och tävlingar
- Spelarrangemang
- Gratis spel-support
- Online-hjälp och -support
- Demos som kan laddas hem
- Nyhetsbrev

BETYG

Vem	Microsoft
Var	http://zone.msn.com
Antal uppkopplade spelare i snitt	45 000
Användarvänlighet	9

DOMEN **9**



BARRY'S WORLD

Utöver de fritt tillgängliga servrarna för spel som *Counter-Strike*, *Half-Life*, *Tribes 2* med flera innehåller Barry's World en rad privata servrar som du kan beställa för slutna tillställningar med särskilt inbjudna vänner eller klaner. Samtidigt kan du läsa ingående artiklar om online-spelvärlden. Det finns också ett omfattande nyhetsavsnitt uppdelat i generella nyheter, nätverksnyheter och turneringsnyheter för dem som är medlemmar av en registrerad klan. Det finns dessutom massor av hjälpguider att använda, som t ex förklarar hur du bygger upp ditt eget nätverk, tillsammans med en lång rad spelguider. Barry's World erbjuder också gratis kunskap för dem som har planer på att göra en egen hemsida för sina klaner.

ERBJUDER

- Gratis medlemskap
- Chat-rooms och -forum
- Spelnyheter evenemang och tävlingar
- Spelarrangemang
- Online-hjälp och -support
- Demos att ladda hem
- Nyhetsbrev
- Möjlighet att hyra servrar
- 400 online-spelservrar
- Spelguider

BETYG

Vem	Barry's World
Var	www.barrysworld.com
Antal uppkopplade spelare i snitt	okänt
Användarvänlighet	7

DOMEN **7**

ELECTRONIC ARTS

Världens största speldistributör, Electronic Arts, har sin egen nätcentral speciellt för online-spelarna. Många av spelen här är gratis, men det finns också möjlighet att teckna ett speciellt VIP-medlemskap för omkring 100 kronor (9,99 dollar) i månaden. Med det kan man spela alla EA:s största spel som t ex *Sims Online*, *Majestic*, *Battletech: 3025*, *Need for Speed* och ett urval av EA Sports sportspel som *Triple Play Baseball* på nätet. Här finns också den så kallade EA Store, där du kan utnyttja speciella extrapriser på EA:s omfattande utbud av spel. Detta, tillsammans med det faktum att det som regel finns cirka 20 000 spelare uppkopplade, gör ea.com till en riktig bra webbplats, som dock kan vara lite svårt att hitta på.

ERBJUDER

- Gratis medlemskap
- VIP-medlemskap för ca 100 kr
- Chat-forum
- Nyheter
- Evenemang och tävlingar
- Gratis spel-support
- Online-hjälp och -support
- Nyhetsbrev

BETYG

Vem	EA
Var	www.ea.com
Antal uppkopplade spelare i snitt	20 000
Användarvänlighet	5

DOMEN **6**

BLIZZARD BATTLE-NET

Om du är en fan av *Diablo I* och *II*, *Warcraft* eller *Starcraft*, så finns det bara ett ställe på nätet som kan uppfylla dina multiplayerbehov: Battlenet. Blizzards online-service är unik. När du anmäler dig för en runda Diablo II-slakt kan du välja att spela på både öppna och slutna servrar. På de öppna servrarna är det bokstavligt talat fritt fram för fuskare som hackar sina karaktärer och därefter förser dem med fem meter långa level 5 000-svärd. På de slutna servrarna är risken för att stöta på den typen av idioter i gengäld mycket mindre, och striderna är därför långt mer rättvisa, eftersom spelarnas karaktärer sparas i Blizzards egna lagringssystem och inte på ens egen hårddisk, där man fritt kan hacka och modifiera dem.

ERBJUDER

- Gratis medlemskap
- Chat-rooms och -forum
- Spelarrangemang
- Nyheter
- Evenemang och tävlingar
- Online-hjälp och -support
- Nyhetsbrev

BETYG

Vem	Blizzard Entertainment
Var	www.blizzard.com
Antal uppkopplade spelare i snitt	okänt
Användarvänlighet	7

DOMEN **6**

Virgin INTERactive

GSC GAME WORLD

PC gameplay GOLD

PCZONE AWARD FOR EXCELLENCE

www.kemedia.com
K.E. Media hänvisar till närmaste återförsäljare på tel. 08-445 50 50

K·E·MEDIA

DEATH IS OUT THERE SOMEWHERE, BUT YOU WON'T SEE IT COMING.

CODENAME: OUTBREAK

IN 2034, MANKIND WILL BECOME ITS OWN WORST ENEMY

WWW.CODENAMEOUTBREAK.COM

GSC Game World ® is a trademark of GSC Game World Co. Codename: Outbreak is a trademark of Virgin Interactive Entertainment Ltd. All images and logos other than the Virgin logo are trademarks of GSC Game World Co.
© 2001 Virgin Interactive Entertainment. Virgin is a registered trademark and the Virgin logo is a trademark of Virgin Enterprises Limited. All rights reserved.

Hercules

Let the Prophet of 3D show you the way!

Bästa budgetval 2001 MikroDatorn

MikroDatorn 07/2001

3D Prophet 4500 64MB

Kyro II 4500
64 MB RAM
175 MHz RAM clock
Tile Architecture
AGP BUS

3D Prophet 4000 XT 32MB

Kyro 4000 XT
32 MB RAM
115 MHz RAM clock
Tile Architecture
AGP BUS

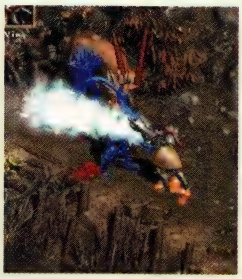
Hercules är en division i Guillemot Corporation
Guillemot Sweden AB
08-564 351 40
guillemot@guillemot.dk
www.guillemot.com

Guillemot

incite TOP 10

De 10 mest sålda PC-spelen den senaste månaden, baserat på försäljningsrapporter från återförsäljare i hela Sverige

1 (– 1)
Diablo II: Lord of Destruction
• Blizzard • Rollspel
Tilläggspaketet till det hyperpopulära *Diablo II* håller sig kvar i toppen på försäljningslistorna. Det är kanske inte historiens mest banbrytande tillägg, men de två nya spelbara karaktärerna, en grym ny gudalik motståndare och en rejäl portion nya monster verkar ha räckt till att göra *Lord of Destruction* till det bäst säljande tillägget genom tiderna. Spelet har också blivit lite snyggare att se på eftersom det nu är möjligt att spela med en skärmupplösning på 800x600. Djävulen skrattar hela vägen till banken.



2 (▲ 4)
Max Payne
• Remedy • Action
Skottdueller i bästa Matrix-slow motion-stil. Max Payne är ett av de snyggaste spelen någonsin.

3 (▲ 6)
Half-Life: Generation
• Sierra • Action
Detta omfattande spelpaket innehåller både det ursprungliga *Half-Life* och en rad extra banor.

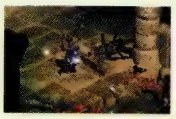
4 (▲ 7)
The Sims: House Party
• EA • Simulation
Senaste tillägget till det seglivade Sims-spelet ger nu ännu fler utvecklingsmöjligheter i Sim-land.

5 (– 5)
Operation Flashpoint
• Bohemia Interactive • Action
Ett ultrarealistiskt 3D-actionspel med en fängslande handling som håller hela vägen.

6 (Ny)
Myst III: Exile
• Presto Studios • Adventure
Det är inget spel för de som har svårt att hålla ögonlocken öppna - men för gåtlösarna är det himlen.

7 (Ny)
Arcanum
• Sierra • Rollspel
Stämningsfyllt rollspel som lever på sin mycket väl genomtänkta och spännande handling.

8 (▲ 9)
Diablo II
• Blizzard • Rollspel
Tilläggspaketet har givit en skjuts åt försäljningen av rollspelsklassikern. Dags för mer hack´n´slash.



9 (▼ 2)
BG 2: Throne of Baal
• Black Isle Studios • Rollspel
Tillägg till det populära rollspelet som fortfarande är innehavare av titeln "bästa spel i sin genre".

10 (Ny)
The Sims Living Larger
• EA • Simulation
Ännu ett tilläggspaket som bevisar att de små sims verkligen har lyckats fängsla alla spelare.

Kommer snart

Half-Life: 3rd Generation Pack
Action 1/11

FIFA 2002
Sport 1/11

Sim Golf
Simulation 8/11

The Sims: Hot Date
Simulation/tillägg 15/11

Harry Potter
Action/adventure 15/11

Tintin Destination Adventure
Action/adventure 16/11

C&C: Renegade
Action 22/11

F1 Racing Championship 2
Racing 29/11

Star Wars: Starfighter
Action 30/11

Empire Earth
Strategi 30/11

Tom Clancy's Ghost Recon
Action/strategi 6/12

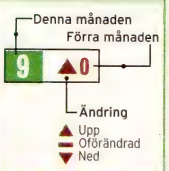
Mafia
Action 11/1

Duke Nukem Forever
Action 10/2

Medal of Honour
Action 25/2

Alla datum anges med reservation för ändringar.

FÖRKLARING



KÄLLA

Den svenska topplistan kommer från Manual (www.manual.nu) och baseras på försäljning i hela Sverige.

PC Games

TOP 10 – Runtom i världen

Här kan du följa utvecklingen i resten av världen. Vi har valt att titta på de 10 mest sålda spelen på tre av världens största spelmarknader: USA, England och Tyskland. Det är nu action över hela linjen den här månaden med *Max Payne* i toppen på försäljningslistorna över hela världen.

TOP 10 USA

1	Ny	Max Payne
2	▼ 1	Diablo II: Lord of Destruction
3	▼ 2	The Sims
4	▼ 3	The Sims: House Party
5	▲ 8	Diablo II
6	– 6	The Sims: Livin' Large
7	– 7	Rollercoaster Tycoon
8	Ny	Age of Empires 2: Age of Kings
9	Ny	Flight Simulator 2000
10	Ny	Pearl Harbor: Zero Hour

Amerikanarna gillar action och den här månaden har de köpt balett-skjutaspelet *Max Payne* ända upp i toppen.

TOP 10 England

1	Ny	Max Payne
2	– 2	Operation Flashpoint
3	▲ 6	The Sims: House Party
4	▲ 7	The Sims
5	– 5	Half-Life: Generation
6	Ny	The Sims: Livin' It Up
7	▼ 3	Baldur's Gate 2: Exp.
8	▲ 9	Champ. Manager 00/01
9	▼ 8	Black & White
10	▼ 1	Train Simulator

Även engelsmännen har upptäckt *Max Payne*, som tar steget in på den i övrigt Sims-dominerade listans förstaplats.

TOP 10 Tyskland

1	Ny	Max Payne
2	▼ 1	Diablo II: Lord of Destruction
3	▼ 2	Operation Flashpoint
4	▲ 9	Train Simulator
5	▲ 7	Emperor: Battle For Dune
6	▼ 5	Diablo II
7	NY	Settlers 4: Mission Disk
8	Ny	Black & White
9	Ny	Mechcommander 2
10	Ny	The Sims

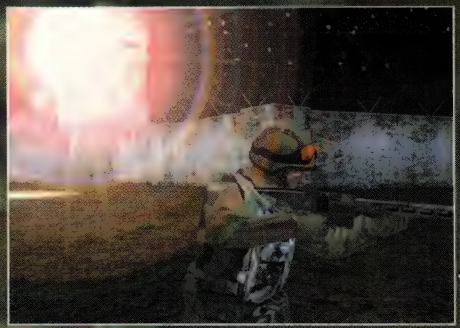
Tyskland fulländar *Max Paynes* världssuccé. Mycket imponerande, eftersom tyskarna annars mest gillar strategi- och rollspel.

kommer snart

På vår engelska systertidning PC Gameplays hemsida kan du se vad folket bakom spelet hade att säga om *Ghost Recon* när vi besökte Red Storms kontor i USA:
www.pcgameplay.co.uk/ghostrecon/intro.htm

VEM DÄR? Regn och dimma sätter ned enheternas synfält. Är det en vän eller fiende i fjärran?

KUDDAR DIMMA Dina mannar får användning för allt skydd de kan hitta. Som synes är området krigshärjat.



SLÄCK LAMPAN Det krävs eftertanke för att smyga sig förbi strålkastarna vid fiendens fångläger.

I KAMP MOT DE RÖDA

GENRE Action/strategi

FÖRSTA INTRYCK

Succéförfattaren Tom Clancy står bakom det realistiska actionspelet *Ghost Recon*, ett hopkok av högteknologiska vapen och verklighetstrogna omgivningar fyllda med blodtörstiga kommunister

Författaren Tom Clancy har efter hand gett ut en stor mängd böcker fyllda med svekfulla spioner och tungt beväpnade specialtrupper. Ändå har han här hemma mest blivit känd för sina filmer, och inte minst raden av datorspel som bär hans namn. Nu är ett nytt på väg.

Av Mark Robins

Ända sedan det första Clancy-spelet *Rainbow Six* och uppföljaren *Rogue Spear* kom ut har intresset för de realistiska actionspelen närmast exploderat. Därför är det heller inte överraskande att spelutvecklarna från Red Storm nu är på väg med ett nytt spel i serien, som ska fyllas med militära detaljer och realism.

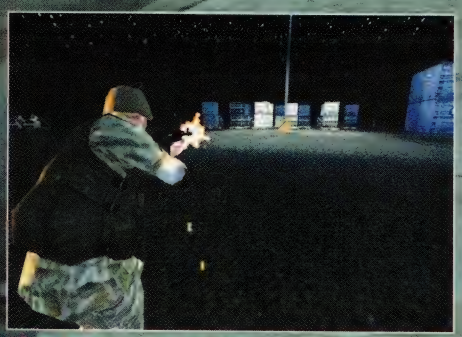
I motsats till föregångarna ska man denna gång slippa det komplicerade planeringsarbetet före uppdragen, som nästan tog livet av de två första spelen. Välkommen till *Tom Clancy's Ghost Recon.*

Året är 2008, och det har så smått börjat uppstå problem i öster. Ryska ultranationalister har tagit över kontrollen av Moskva och försöker nu att återinföra kommunismen i hela det tidigare Sovjet. Det hotet kan västvärlden naturligtvis inte sitta overksam inför, och därför skickas den så kallade Ghost Recon-gruppen iväg för att gripa in. Ett arbete som blir större än vad de räknat med.

Spelets producent, Darren Chukitus, förklarar: "Vår idé med *Ghost Recon* var att starta en helt ny serie, men det krävde att vi gjorde helt klart för oss själva vad vi ville med spelet. Det första var att skapa ett större landskap, som kunde öka spänningen genom att låta spelaren ta sig runt mer på egen hand."

Faktiskt är banorna i *Ghost Recon* mer än dubbelt så stora som i de tidigare spelen, samtidigt som man nu för det mesta förflyttar sig utomhus. Landskapen växlar mellan georgiska ödemarker till de utbombade gatorna i Litauens huvudstad, Vilnius, där kulorna viner om öronen och döden kan komma från alla håll utan någon förvarning.

Spelet är uppdelat i 15 överord-



TÄCK MIG! Om du bara skjuter kan du räkna med att fienderna kommer springande på ett par sekunder.

SKOGSPROMENAD Träd och buskar rör sig otroligt realistiskt i vinden. Speciellt träden är imponerande.

STRIDSVAGNSANFALL Fordon spelar en viktig roll. Vissa ska beskyddas medan andra ska förstöras.

nade uppdrag, som vart och ett består av en rad underuppdrag. Och där det i *Rainbow Six* och *Rogue Spear* främst gick ut på att rädda gisslan i långa banor, ska uppdragen denna gång vara mer varierade. För medan det fortfarande finns de sedvanliga "rädda den nedskjutna piloten"-uppdragen, får man lika ofta spränga broar i luften, eskortera ett antal stridsvagnar fram till deras mål eller försvara en viktig FN-bas mot de anfallande rebellerna.

Som alltid i Clancys spel kommer det inte att saknas detaljer i *Ghost Recon*. Varje enskild medlem av ens grupp, som kan bestå av upp till sex soldater fördelade på tre omgångar (Alpha, Bravo och Charlie), är minutiöst återskapad från topp till tå. Varenda vapen, uniform och utrustningsdetalj är exakta kopior tagna från verklighetens specialstyrkor.

De fyra karaktärstyperna (skytt, krypskytt, expert på tunga vapen och sprängämnesexpert) har alla sina egna speciella uppsättningar av vapen, vilket betyder att det är avgörande att hålla de riktiga soldaterna vid liv under de olika uppdragen. När man t ex får i uppdrag att spränga en bro i luften är det naturligtvis viktigt att sprängämnesexperterna når levande fram till målet. Urvalet av vapen har dock blivit något mindre i detta spel, så man i stället för en större arsenal ser till att ta med extra ammunition till de få vapen man har, precis som i verkligheten. Resultatet är en mer strömlinjeformad uppbyggnad, där val av både utrustning och soldater nu sker på en skärm.

Detaljerade landskap

Grafiken blir också njutbar i *Ghost Recon*, som är utrustad med en helt ny grafikmotor, som kanske inte helt når upp till samma nivå som t ex *Max Payne*, men som ändå klarar av att fylla de stora landskapen med massor av detal-

TOM CLANCY KORT OCH GOTT

/ OKEJ, VEM ÄR DEN DÄR TOM CLANCY EGENTLIGEN?
Thomas L Clancy Jr. Född 12 april 1947 i Baltimore, Maryland, USA. Världsberömd författare som framför allt är känd för sin serie Jack Ryan-romaner, varav ett antal också har blivit filmade. Står också bakom en rad böcker om militären, en del TV-manuskript och har senast varit den kreativa drivkraften bakom de framgångsrika Rainbow Six-spelen.

/ DÅ MÅSTE HAN VARA EN GAMMAL MILITÄR?
Öh, nej, inte riktigt. Hans bakgrund består faktiskt av engelskstudier på Loyola College i Baltimore, följda av några år när han arbetade som försäkringsagent.

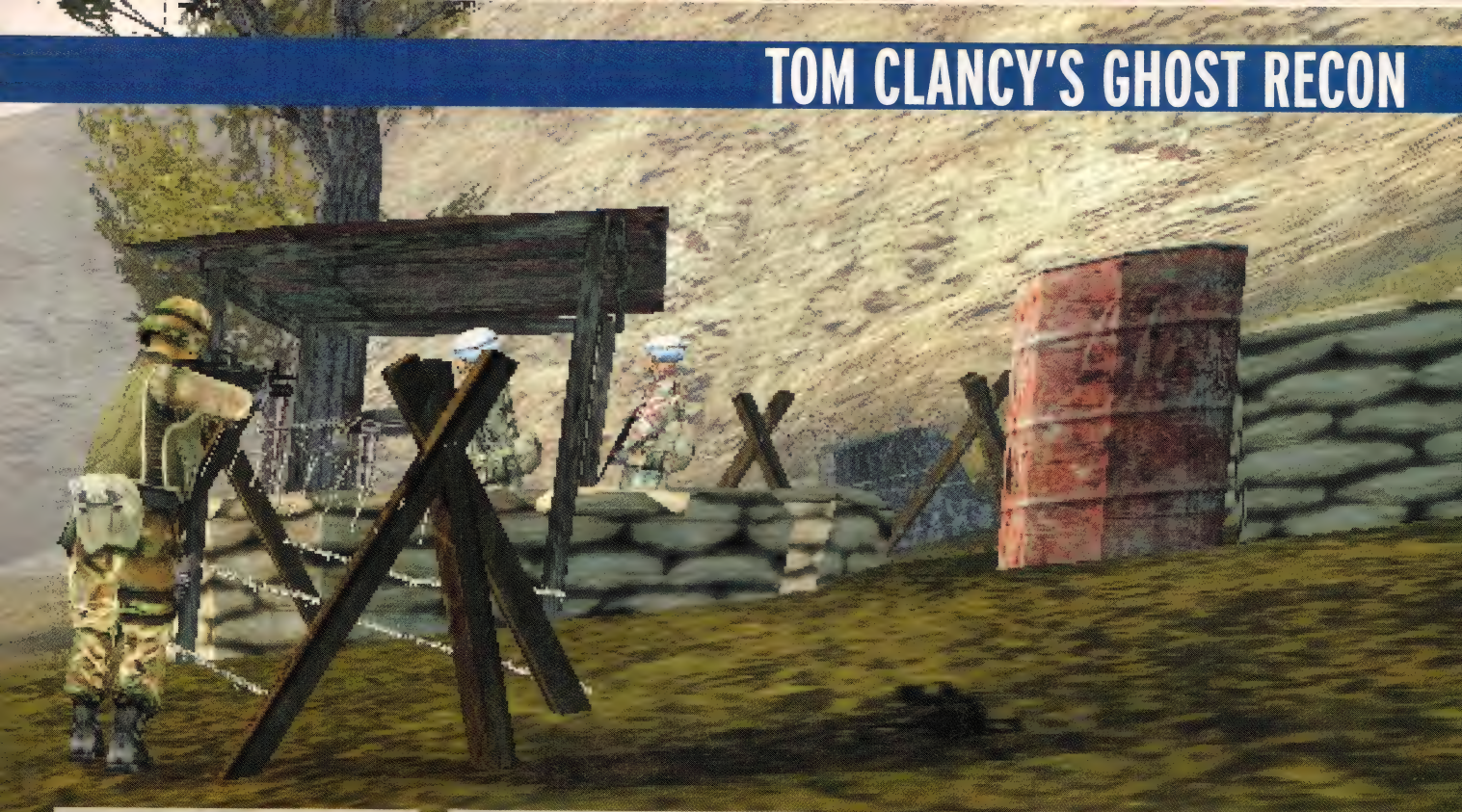
/ DET LÅTER INTE SÄRSKILT ACTIONFYLLT, HUR BLEV HAN BERÖMD?
Tom drömde alltid om att skriva romaner och 1984 blev drömmen till verklighet när Jakten på Röd Oktober gavs ut. Huvudpersonen var Jack Ryan (en före detta försäkringsagent som blivit CIA-agent).

/ JAHA, VAR CLANCY OCKSÅ ANSTÄLLD AV CIA DÅ?
Öh, nej.

/ FBI?
Nix.

/ POLISEN?
Nej. Faktiskt har Clancy aldrig varit i kontakt med något farligare än sina vassa blyertspennor. Han är dock extremt intresserad av militären, vilket har hjälpt honom att skriva en rad "Gud bevare Amerika"-romaner, som gett honom tusentals fans och miljoner dollar från hela världen, utan att han på något sätt har varit i fara under arbetet.

/ JA, MEN ÄR DET INTE NÅGOT SPÄNNANDE MED HONOM?
Jo, han äger en stridsvagn som han älskar att köra runt med vid speciella tillfällen, men aldrig under strid eller utanför sin egen tomt.



jerade byggnader, fordon, soldater och växter som vajar stilla i vinden.

På vägen kan man styra vilken medlem som helst av ens grupp, medan datorn ser till att på ett kompetent sätt styra ens kollegor helskinnade genom fiendeland. Själv kan man utdela sina order via en kommandoskärm – ett smart och enkelt kartsystem som kan öppnas när man behöver det och som omedelbart är ovanligt enkelt att styra med. Härifrån kan man placera ut navigationspunkter som trupperna ska följa, eller välja ut särskilda högt placerade punkter på kartan som lämpar sig för bakhåll, samtidigt som man kan ändra sina soldaters uppträdande så att de till exempel blir mer försiktiga, tar skydd eller stormar fram. Även om kartan inte exakt visar var fienden befinner sig så ger en "hotindikator" en fingervisning om var det kan löna sig att vara extra försiktig.

Soldater under utveckling

När ett uppdrag är genomfört belönas man inte längre bara med medaljer, utan också med mycket värdefulla stridspoäng, som man sedan kan använda för att uppgradera sina mannar inom fyra olika områden (vapenskicklighet, uthållighet, ljudlöshet och ledaregenskaper).

Om man dessutom lyckas klara av även det bonusmål som finns i ett uppdrag får man också tillgång till en av spelets 12 specialsoldater, ett gäng extra vältränade mördare som alla är försedda med onormalt välutvecklade färdigheter, och som därmed ger ens grupp en alldeles egen särprägel. Något som Red Storm hoppas kan få spelarna att i högre grad bekymra sig för sina soldaters välmående.

Datorn är din vän

Multiplayer-delen har inte heller glömts bort i *Ghost Recon*. Urvalet av spelformer omfattar bland annat de vanliga last man standing, Hamburger Hill och search & rescue. Men det som gör multiplayer-delen extra intressant är den utlovade möjligheten att spela med datorstyrda soldater i ens lag. Det betyder i praktiken att fyra man t ex kan spela en omgång deathmatch mot varandra, där de styr var sin grupp om sex soldater. På så vis blir den taktiska planeringen minst lika avgörande som ens skjutskicklighet. Och med upp till 36 dator- eller människostyrda soldater på banan samtidigt är det knappast någon överdrift att säga att det är upplagt för stora strider på Internet när Ghost Recon äntligen släpps.

Varje vapen, uniform och liten utrustningsdetalj är exakta kopior tagna från verklighetens specialstyrkor.

GÖR DIG KLAR ATT DÖ, DIN RÖDA DJÄVUL En terroristliknade, vit skåpbil stannar misstänkt på en övergiven gata. Men ta det lugnt, alla hot kommer snart att vara utplånade av allas våra älsklingskommunistdräpare, Ghost Recon.

■ Producent: **EA Sports** ■ Utgivare: **EA Nordic** ■ Utkommer: **1 november** ■ **www.easports.ea.com**

SÅ KÖR VI IGEN ...

GENRE Sport

JAG ÄR FRI! Realismen kommer att bli större än någonsin när *FIFA 2002* träder in på den virtuella gräsmattan.

Spela fram de blågula till VM i Korea och Japan i **FIFA 2002** med snabba anfall och listiga ett-två-kombinationer

Vintern närmar sig, och som alltid betyder det att sportspelexperterna från EA Sports skramlar med en ny utgåva i sin populära FIFA-fotbollsserie, som utöver den sedvanliga finputsningen av grafiken också innehåller ett par riktigt intressanta nyheter.

Av Jesper Melgaard

Den stora nyheten i *FIFA 2002* blir enligt EA Sports ett helt nytt passningssystem, som ska göra spelet långt mer realistiskt och krävande att spela.

I grund och botten går systemet ut på att spelaren i motsats till de tidigare versionerna denna gång kan passa bollen i vilken riktning man vill. Det ska göra det möjligt att i högre grad sära på motståndarnas försvar med långa passningar till sina medspelare, som har försetts med en långt mer avancerad artificiell intelligens, vilket betyder att de på egen hand springer till fria ytor, genomför diagonallöpningar och ropar att de vill ha bollen när de har sluppit ifrån sin markering.

Men också på andra områden ska man försöka att finputsa spelets gameplay. Således har också motståndarnas artificiella intelligens förbättrats, både när de ska försvara sig (man kan inte längre bara obehindrat dribbla sig förbi fem försvarsspelare utan att förr eller senare bli hejdad), men också under anfall, där de konstant söker efter svaga punkter i spelarens försvar, och försöker utnyttja dem med t ex snabba ett-två-passningar, långa passningar förbi backlinjen eller snabba soloräder när man försöker att genomföra en offsidefälla.

Ett-två-passningarna kommer på det hela taget att spela en viktigare roll än i de tidigare utgåvorna, eftersom de med hjälp av det förbättrade styrsystemet blir enklare och mer realistiska att utföra. Man kommer också att kunna slå skruvade passningar över långa avstånd, vilket dock (som i verkligheten) kommer att kräva en del träning att bemästra.

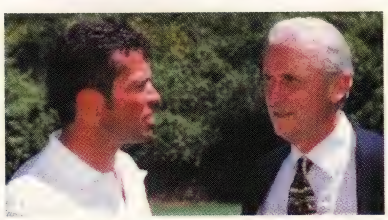
Det blir också svårare att göra mål på långskott, men i gengäld kan man nu lättare lobba bollen över den framrusande målvakten.

Domarna ska också bli mer realistiska och kommer nu i högre grad att bestraffa farliga tacklingar bakifrån, grova frisparkar och tröjdragningar med gula och röda kort.

På väg till Östern

Liksom i den föregående utgåvan har man till *FIFA 2002* sett till att få tillstånd att använda de riktiga spelardräkterna, logotyperna och tröjreklamen för lagen från de 16 spelbara ligorna (inklusive allsvenskan) och de drygt 75 landslag som får en huvudroll i spelet.

Det blir nämligen möjligt att spela fram sitt land till VM-slutspelet i Korea och Japan, och man kan som alltid spela med i diverse klubbturneringar. Här ska man i högre grad tänka sig för när man tar ut laget, eftersom spelarnas form och skadesituation får stor betydelse för deras prestationer. En annan nyhet är att man också får tillgång till en så kallad "Custom Creator," där man kan bygga sina egna spelare, lag och ligor från grunden, och därefter använda dem som alla andra ligor i spelet. Det kommer också att bli möjligt att lägga ut sina egna lag



EXPERTER Lothar Matthäus och Giovani Trapattoni har hjälpt till i utvecklingen av *FIFA 2002*.

FÖR & EMOT

Ha, såg du vilken rökare! Så krossar man Turkiets försvar med en exakt passning till Henke Larsson!

Ja, ja, det är fint. Precis vad vi behöver, ännu ett FIFA-spel som liknar alla de andra.

Vad snackar du om? Det nya spelet blir fullt med förbättringar.

Ha! Det säger de varenda år, och vad blir resultatet? En fis i rymden och en skev tåpaj.

Jamen, denna gång lovar de att det ska bli ett helt nytt gameplay.

Jaha du, det vill jag allt se innan jag tror det.

FINNS PÅ CD:N
Se videon från *FIFA 2002* på *incite*-CD:n.

VIVA BARCELONA! Spelardräkter och logotyper är exakta kopior från verkligheten.

EN PRECIS PASSNING Det nya passningssystemet har krävt mycket arbete att utveckla. Först tecknas idéerna upp med penna och papper, innan programmerarna försöker att överföra dem till datorskärmen.

EXPERTEN TALAR

Enligt producenten Marc Aubanel blir FIFA 2002 det bästa fotbollsspelet någonsin. Men det måste han ju å andra sidan säga.

Ge oss en bra anledning till att de som redan har *FIFA 2001* också ska gå ut och investera i den nya versionen?

OK, spelets gameplay! Vi har fullständigt gjort om spelet från början till slut. Bara det nya passningssystemet, som använder ett så kallat "motion analysis system," som förutser bollens och spelarnas rörelser gör att det blir frågan om ett helt annat spel än tidigare. Men jag tycker nog att de långt mer verklighetstrogna spelarna kommer att hjälpa till med att dra många fotbollsintresserade till skärmen.

Vad har ni gjort för att få spelarna att likna sina verkliga alter ego mer än innan?

Vi har valt ut de enligt oss 100 mest berömda stjärnorna och har sedan gått in på detaljer när vi skulle överföra dem till spelet. Det gäller allt från deras ansiktsdrag till hur deras hår rör sig när de springer runt med bollen.

Har ni fått betala mycket pengar för att få använda verkliga spelardräkter i år igen?

Ja, och nu i ännu högre grad än tidigare. Förutom alla de stora och berömda klubbarna har vi denna gång också fått licens att använda de riktiga dräkterna, logotyperna och reklamen från mindre kända lag som t ex Levski Sofia. Jag kan dock inte gå in mer på detaljer om vilka lag det blir frågan om, men det finns massor. Det blir stort!

på nätet och själv ladda hem nya lag, tröjor, arenor och bollar.

En fröjd för ögon och öron

Som alltid blir också den tekniska sidan av spelet förbättrad i förhållande till de tidigare versionerna. Således blir spelarna långt mer detaljerade än tidigare, så att den italienske dribblingskungen Gianfranco Zola t ex framstår som liten och kompakt, medan norrmannen Tore Andre Flo liknar verklighetens

Lagkaptenen får armbindel, och känsliga bolltrillare får lov att spela i långa ärmar.

SPRING FÖR TUSAN När dina medspelare springer i djupled markeras deras löpvägar med en prickad vit linje.

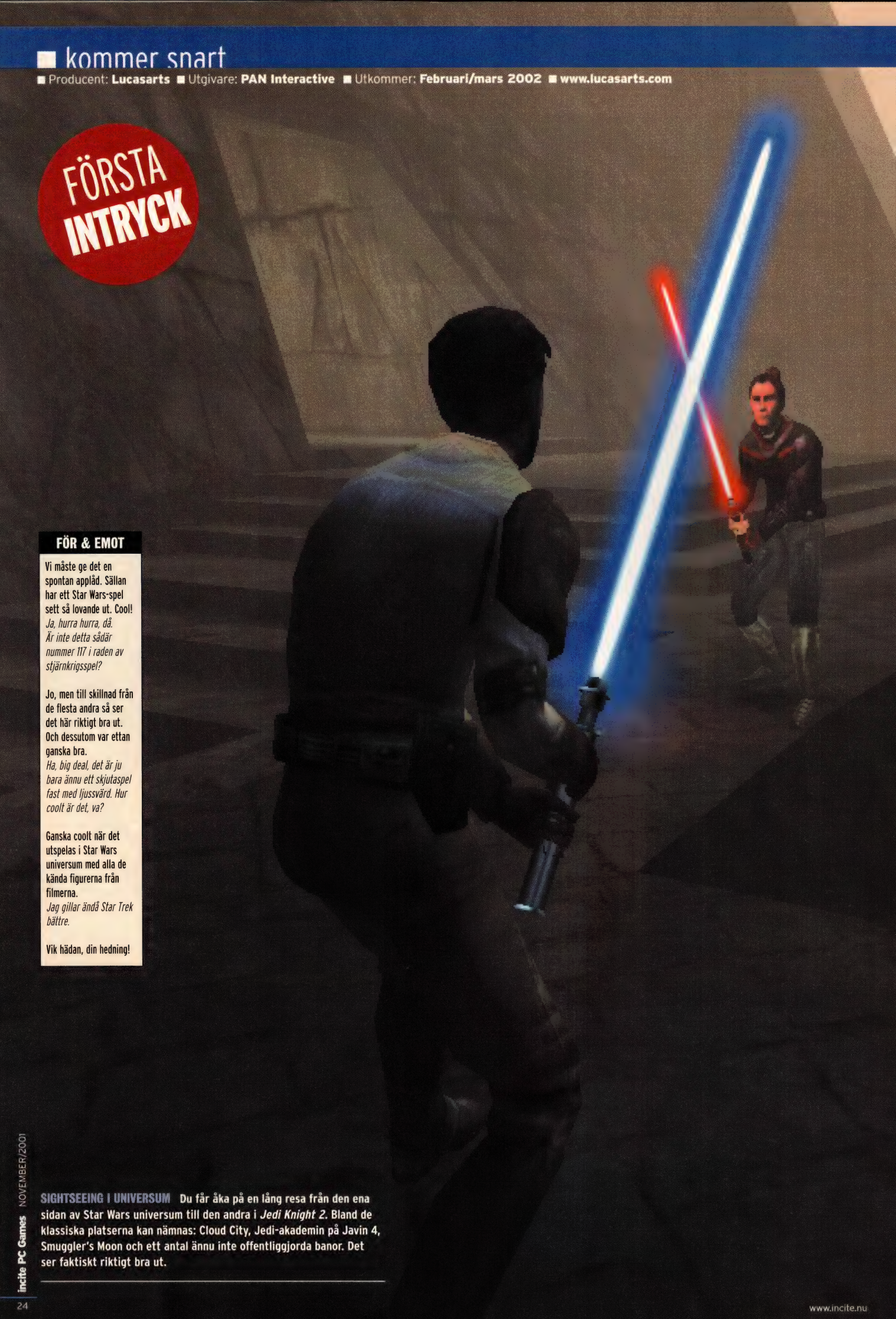
långa och rangliga fågelskrämma. Samtidigt förses spelarna med verklighetstrogna frisyrer och hårfärg, lagkaptenerna får armbindlar och de känsliga bolltrillare får lov att spela i långa ärmar.

Åskådarna kommer också att bli långt mer levande och detaljerade att se på, och oväsendet från dem ska variera beroende på om man har hemma- eller bortaplan. Bland de saker som försvunnit kan vi nämna att det denna gång inte kommer att finnas några "klassiska lag" som t ex de danska europamästarna från 1992, samt att man har sagt farväl till det så kallade "Career Mode" från föregångaren.

I gengäld kommer de flesta nog att glädjas åt att det äntligen blir möjligt att själv välja vilka knappar och tangenter man ska använda när spelarna ska styras runt på gräsmattan, en brist som annars har blivit våldsamt kritiserad i de tidigare versionerna. Om det nu räcker för att rädda kvar FIFA-serien på fotbollstronen ännu en säsong måste vi vänta ungefär en månad innan vi får svar på.

■ Producent: **Lucasarts** ■ Utgivare: **PAN Interactive** ■ Utkommer: **Februari/mars 2002** ■ **www.lucasarts.com**

FÖRSTA INTRYCK



FÖR & EMOT

Vi måste ge det en spontan applåd. Sällan har ett Star Wars-spel sett så lovande ut. Cool!
Ja, hurra hurra, då. Är inte detta sådär nummer 117 i raden av stjärnkrigsspel?

Jo, men till skillnad från de flesta andra så ser det här riktigt bra ut. Och dessutom var ettan ganska bra.
Ha, big deal, det är ju bara ännu ett skjutaspel fast med ljussvärd. Hur coolt är det, va?

Ganska coolt när det utspelas i Star Wars universum med alla de kända figurerna från filmerna.
Jag gillar ändå Star Trek bättre.

Vik hädan, din hedning!

SIGHTSEEING I UNIVERSUM Du får åka på en lång resa från den ena sidan av Star Wars universum till den andra i *Jedi Knight 2*. Bland de klassiska platserna kan nämnas: Cloud City, Jedi-akademin på Javin 4, Smuggler's Moon och ett antal ännu inte offentliggjorda banor. Det ser faktiskt riktigt bra ut.

JEDI OUTCAST: JEDI KNIGHT 2

GENRE Action

Incite fick som första tidning prova det kommande Star Wars-spelet, **JEDI KNIGHT 2**, och det verkar riktigt bra!

***Producenten* av Jedi Knight 2, Graham Fuchs, frågar: "Vill ni prova?" Vi kastar oss över tangentbordet innan han hinner säga något mer och beger oss direkt in i dödsstjärnan.**

Av Will Sargent

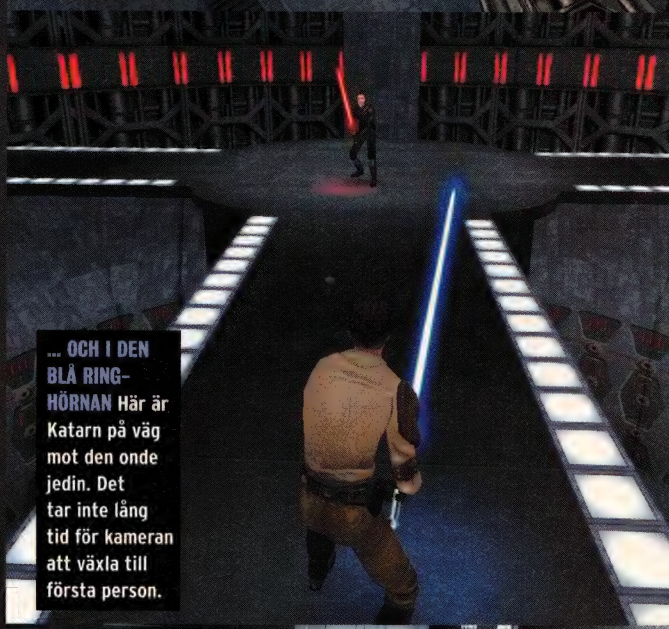
Med ett fast grepp om vår laserpistol går vi långsamt fram när den första av imperiets stormtrupper kommer bullrande. Ett snabbt tryck på vänster musknapp skickar iväg en röd laserstråle mot soldaten i skinande vit rustning, som faller omkull medan laserstrålen rikoschetterar mellan väggarna och gnistorna och röken flyger genom den trånga gången. Wow!

"Prova kraftknuffen," insisterar Fuchs. Flera stormtrupper rycker fram, men hejdas med en knapptryckning och knuffas in i väggen som av en osynlig hand. "Coolt, va? Prova hjärntricket," tillägger han flinande. Nästa fiende står som fastfrusen medan hans kropp vibrerar. "Spring runt honom och ge honom en ny kraftknuff," hojtar Fuchs upphetsat. Den stackars soldaten knuffas över ett räcke och störtar mot döden.

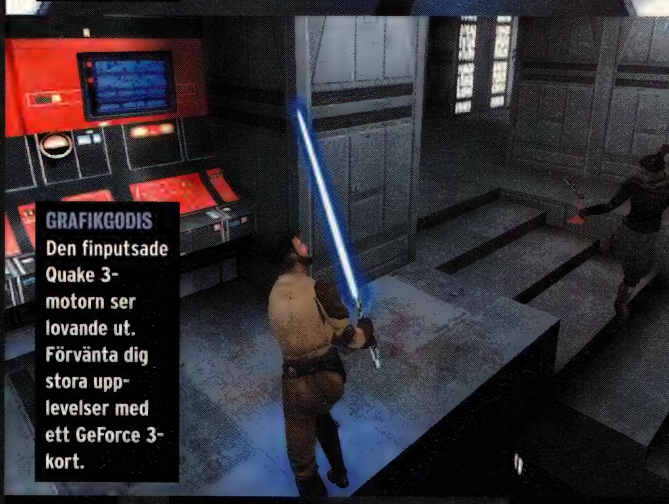
Vi arbetar oss genom en rad rum som är vackert designade med hjälp av en perfekt körande Quake 3-styrd grafikmotor som ger den rätta känslan av att smyga sig runt i dödsstjärnan från Star Wars-filmerna, där de realistiska skuggorna och reflexerna bara får allting att verka ännu mer hotfullt.

I nästa del av spelet ska hjälten, Kyle Katarn, i sin jakt efter en ond jedi snoka reda på en avdelning stormtrupper på säkert avstånd med sin kikare. En suddighetseffekt ger en perfekt kikarkänsla. Vi går vidare medan ljudet av hälarna som klapprar mot golvet strömmar ut i surround Dolby stereo. Plötsligt hör vi temat från Darth Maul-stridsscenen i den senaste Star Wars-filmen, *Episode One*. Det är dags för vår första man mot man-duell, som utspelas i en jättestor hangar i hjärtat av imperiets högkvarter. Vi håller på att tappa hakan när vår motståndare arrogant kommer gående mot oss, medan hans skepnad reflekteras i det blanka golvet. Vi provocerar honom genom att slå vårt ljussvärd i golvet, där det efterlämnar tydliga brännmärken. Synvinkeln ändras oproblematiskt från första till tredje person i takt med att vi väljer att kämpa med antingen laserpistol eller ljussvärd. Gnistorna flyger, svärden surrar och stöter samman med ett elektriskt brak. Musiken stiger och hangaren sveps in i de intensiva ljusglimtarna från svärdskampen. Två kraftmätare visar vem som tar mest skada av träffarna, och bekymrade kan vi se att vi börjar att halka efter. "Det är visst dags för ett krafthopp," varnar Graham Fuchs och pekar på tangentbordet. Vi håller inne hopptangenten några sekunder, och Katarn hoppar plötsligt 30 meter upp i luften till en balkong bakom sig. Det ser helt fantastiskt ut. Medan vi andas ut får vi veta hur vi ska använda jedi-elektricitetstricket. Stridsberedda hoppar vi åter ned på arenan. Efter ytterligare två minuters intensiv svärdskamp använder vi den nya färdigheten och skickar ut en elektrisk laddning. Den onde jedin går ned på knä när skärmen plötsligt fryser. "Asch, du nådde nästan till Cloud City," retas Fuchs. Kanske nästa gång, ja, nästa gång.

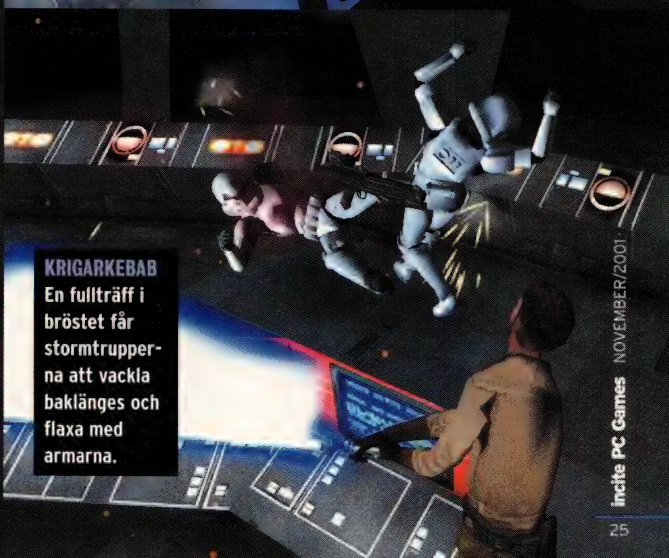
VASSA VAPEN Klassiska vapen som Chewies armborst är självklart också med.



... OCH I DEN BLÅ RING-HÖRNAN Här är Katarn på väg mot den onde jedin. Det tar inte lång tid för kameran att växla till första person.



GRAFIKGODIS Den finputsade Quake 3-motorn ser lovande ut. Förvänta dig stora upplevelser med ett GeForce 3-kort.



KRIGARKEBAB En fullträff i bröstet får stormtrupperna att vackla baklänges och flaxa med armarna.

■ Producent: **Blue Fang Games** ■ Utgivare: **Microsoft** ■ Utkommer: **November** ■ **www.bluefanggames.com**

GODDAG GIRAFF

GENRE Strategi

FÖR & EMOT

Bygg upp den mest väl fungerande och positiva zoologiska trädgården i världen och se till att djuren får en lycklig och välmatad vardag.
Tror du inte att de skulle vara lyckligare ute i naturen?

Det är för långt att resa till Afrika för att titta på de pälsklädda kreaturen. För övrigt ska du också se till att tjäna pengar.
Så detta är i verkligheten bara Theme Park Tycoon, *fast med djur?*

Nej, det handlar först och främst om djurskötsel, inte om underhållning för pöbeln.
Jag kan med andra ord inte kasta in djurskötarna till tigrarna?

Alltså, vill du ha jobbet eller inte?
Hmm, är det någon som har telefonnumret till Djurens rätt?

Koncentrationsläger för djur eller en fristad för jordens hotade djurarter? I **ZOO TYCOON** kan du själv välja

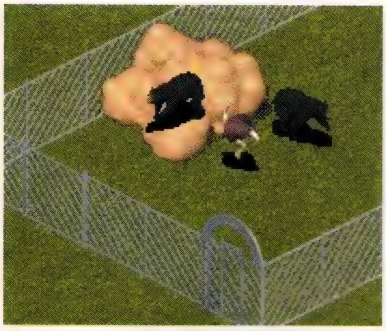
Det kan mycket väl vara så att djurparker gör en viktig insats för att hålla en rad hotade djurarter vid liv. Men gör det dem också till en idealisk bakgrund för ett datorspel? Med *Zoo Tycoon* försöker Microsoft i vart fall att överföra djurriket till datorskärmen.

Av Duncan Evans

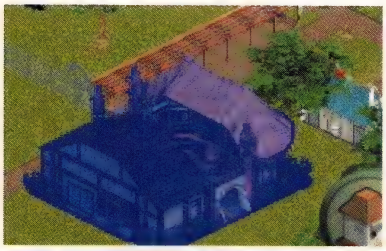
Det är upplagt för en rejäl dust med djuren när det senaste i alternativa managerspelet, *Zoo Tycoon*, kommer till butikerna i november.

Som namnet antyder får du här möjligheten att styra din egen djurpark genom goda och dåliga tider. Du kan välja antingen att spela helt fritt, där det bara är du mot den kapitalistiska världens krav på konstant profit (om du inte tjänar pengar stänger banken ditt zoo), eller så kan du kasta dig ut i ett av de tillgängliga scenarierna. De växlar från rena "träningsuppdrag" med begränsad speltid och enkla mål till mer avancerade uppdrag som t ex att bygga upp avelsprogram, adoptera djur från andra zoon och att modernisera ett gammal nedläggningshotat zoo där burarna är för små och djuren bokstavligt talat får klara sig vind för våg. De flesta av de här scenarierna är uppenbart USA-inspirerade, både när det gäller avelsprogrammen och ortsnamnen (en del av uppdragen utspelas t ex i Florida), men det finns också ett par uppdrag som ut-

KIROPRAKTORNS DRÖMPATIENT **Girafferna är bara ett av de många krävande djur du kan fylla ditt zoo med för att locka turister.**



DÅLIG PLANERING Är det en bra idé? Björnar tillsammans med strutsar? De skrämmer ju livet ur de stackars björnarna.



BLIXTARKITEKTUR Styrningen blir den välkända klicka på byggnaden och flytta den på plats-metoden.

ETT FASTLIGT LIV Feta vildsvin, tjockhudade elefanter och dödligt giftiga ormar. Oavsett vilken del av djurriket du föredrar har *Zoo Tycoon* ett överflöd av djur att erbjuda. Bara du tänker igenom vad du placerar i samma bur. Du vill väl t ex inte släppa in ett lejon till gasellerna, eller hur? Vill du? Okej, men bara ett lejon eller två.

spelas på vår sida om pölen och inte minst ett enkelt eller två verkligt avancerade uppdrag som utspelas långt bort från USA:s kust (tänk på Jurassic Park så är du på rätt spår).

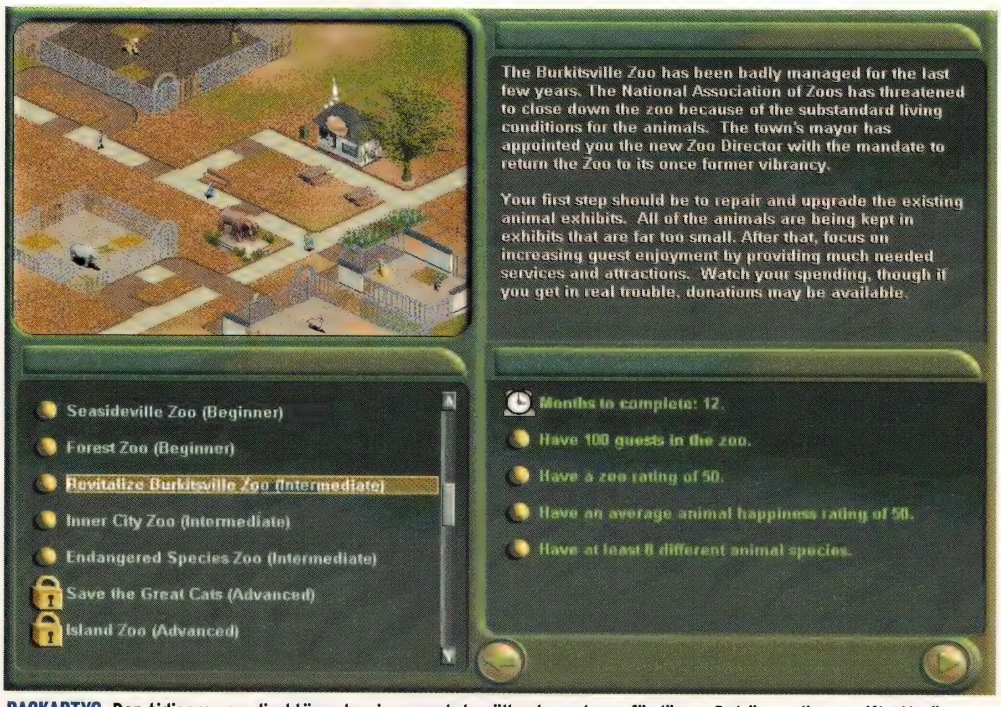
Zoo it your way

Oavsett vilken spelform du väljer måste du först bygga burar med passande tjocka murar mellan, så att de många djuren inte rymmer, och sedan anställa tillräckligt med personal för att se till att djuren har mat och att området hålls rent och snyggt. Medan du sköter om detta kommer turisterna förhoppningsvis att börja strömma till, turister som förväntar sig både att bli underhållna och försedda med mat och dryck.

Krävande kreatur

Men det är ändå ingenting mot de krav djuren ställer. Gud nåde dig om du t ex släpper ut elefanterna innan savannlandskapet är färdigt. Och medan det kan vara nog så underhållande att låsa in en flock strutsar hos den stora brunbjörnen, så kommer djurskyddsstyrelsen obevekligen att stänga ditt zoo snabbare än du kan säga "Darwins teorier" när fjädrarna börjar flyga.

Som ett sätt att undvika att hela tillställningen blir allt för politiskt korrekt ska det också finnas möjlighet att bygga en rad vulgära nöjesparker i bästa hjärndöda, amerikanska stil, som t ex anläggningar fyllda med buskar klippta i djurform eller enorma, vedervärdiga stenstatyer. Medan de små scenarierna sätter klara gränser för kreativiteten ges det i det fria spelet möjligheter att vara precis så djurvänlig som du har lust till, så länge pengarna räcker. Utmaningen blir här att dra in tillräckligt med pengar för att hålla igång ditt zoo. Lyckligtvis kan du själv bestämma hur mycket pengar du ska börja med, så det blir rikliga möjligheter att släppa loss din inre Doktor Doolittle och bygga en enorm safaripark fylld med giraffer, lejon och krokodiler. Om det blir en succé? Tja, idén är i alla fall annorlunda.



RACKARTYG Den tidigare zoo-direktören har ignorerat de gällande reglerna för länge. Det är nu din uppgift att göra djuren glada igen. Se till att gästerna får något att roa sig med så är de glada tills de nya djuren är på plats.

■ Producent: **Ascaron Software** ■ Utgiviare: **Ej fastställt** ■ Utkommer: **November 2001** ■ **www.ascaron.com**

HAMNENS KRAN
Den stora kranen ser kanske inte mycket ut för världen, men om du klickar på den kommer du till handelsmenyn. Här kan du jämföra priser på gods och varor innan du lossar och lastar.

STAD- OCH HANDELSMANAGEMENT
Patrician 2 kan spelas på två olika sätt: Som maritim handelssimulation och som stadssimulator à la *SimCity*. En nöjd arbetsstyrka är lika viktigt som att ha en sund ekonomi.

FRIMURARORDEN
En av de många möjligheterna att optimera intäkterna är att bli medlem i frimurarorden och få inflytelserika vänner. Köp och sälj på speciella auktioner och utnyttja kontakter och förbindelser.

STADSMUR
Massiva stadsmurar, fästningar och vakttorn är essentiella för stadens försvar. Pirater ligger på lur och kan försöka kidnappa stadens kvinnor – och vad är livet värt utan kvinnor?

KARRIÄR SOM BYGGHERRE
Efter hand som staden växer kan du bygga lägenhetskomplex och kontor, och ha ett direkt inflytande på byggandet. Du kan också hyra ut lokaler och byggnader till industrier.

www.gamecity.ru

PIRATFYLLDA FARVATTEN
Spelet är inriktat på handel, men på haven härskar pirater och laglöshet, så utan beskydd kommer skeppen inte långt. Skicka med krigsskepp som eskort eller bli ett offer.

MAKTENS KORRIDORER
Rådhuset är en ovärderlig källa för information om lokala händelser, byrådsmöten, konferenser och utrikespolitik. Här kan du bl a få aktuell info om utvecklingen i Hansa-regionen.

SKEPPSVARVET
Skeppsvarvet bygger, reparerar och uppgraderar alla typer av skepp. Ju fler skepp, desto större know-how och därmed större och mer avancerade skepp.

PATRICIAN 2

GENRE Strategi

Strategispelet *Patrician 2* är en maritim handelssimulation kryddad med stadsutveckling à la *SimCity*. Spelaren börjar som vanlig medborgare och småhandlare i en mindre stad i Hansa-regionen (området runt Hamburg i Tyskland) på medeltiden och målet är att bli härskare över hela regionen. Genom att tjäna pengar på handel, producera varor och genomföra en rad uppdrag får man prestige och makt och blir ett rikt svin. Utveckling av städer och en aktiv diplomati bidrar också till att säkra karriären.

Med en upplösning på upp till 1280 x 1024 är spelet en fest att se på med de ca 40 olika typerna av byggnader och fyra typer av skepp. Scenen här på sidorna är sammansatt av flera skärmbilder och visar en välutvecklad stad med rådhus, stadsmurar, vakttorn, bostäder, handelsområden och hamn.

MOTO RACER 3

■ Producent: **Delphine Software** ■ Utgivare: **Electronic Arts** ■ Utkommer: **November** ■ **www.delphinesoft.com**

GILLAR DU KUBIK?

GENRE Racing

I KORTHET

Glöm allt om formel 1! Om du är ute efter hög fart och stor motorstyrka så är det inget som går upp mot känslan av att ha en kraftfull motorcykel med hundratals hästkrafter mellan benen.
Ja, men är motorcyklar inte världens farligaste transportmedel?

Det är ju det som gör det så häftigt! Det är renodlad acceleration och körglädje. Dessutom får det trafiken att flyta. Pröva bara det nya traffic-mode.
Det betyder ju bara att det blir ännu fler saker att köra in i. Nej, jag tror att jag håller mig till min Ford Escort.

Helt OK, men då går du miste om ett fartfyllt kubikspel som ser ut att bli det mest realistiska och underhållande spelet med motorcykelracing som vi någonsin har sett.

Nu är det dags att putsa upp skinnstället – **MOTO RACER 3** är snart här

Kanske är det faran som ligger i att fara fram på trånga gator i över 200 km/h på ett instabilt tvåhjuligt motormonster, kanske är det det stryktåliga skinnstället som hör till, eller så är det kanske den berusande vinstkänslan man uppfylls av när målsnöret korsas före alla konkurrenter. Under alla omständigheter är det ett faktum att motorcykelspelfansen hör till de mest trofasta i datorspelens värld, och med *Moto Racer 3* kommer de snart att få ännu mer att glädja sig åt.

Av Mark robins

Som namnet antyder handlar det om den tredje utgåvan i en av de mest populära racingspelserierna genom tiderna, ett spel som mycket väl kan bli den mest kompletta motorcykelsimulationen hittills, och som blandar ettans häftiga arkadrace med tvåans lite mer realistiska gameplay.

Producenterna från Delphine har för ändamålet utvecklat en helt ny grafikmotor, som ska ge liv åt de 15 olika banorna (inklusive den berömda Suzuka-sträckan).

VILD FLYGNING Motocross-fans kan se fram mot det sedvanliga utbudet av vilda stunts, lersprutande utmaningar, larmande heavy metal och brutala fall.

TUNNELRACING Kasta dig ut på Paris hårt trafikerade gator. Se upp för BMW:n!

Utöver de traditionella racerbanorna och de krävande freestylearenorna kommer *Moto Racer 3* också att innehålla de så kallade "traffic"- och "trial"-lägena. I traffic-läget ska man försöka att kämpa sig helskinnad genom rusningstrafiken, medan trial-läget är en rad hinderbanor som kräver både stor precision och noggranna överväganden att komma igenom utan allt för många straffpoäng. Alla tävlingsformerna kan också spelas online, där upp till åtta spelare kan kämpa mot varandra över både nätverk och Internet.

I ett försök att tillföra spelet extra realism har Delphine haft ett nära samarbete med en rad av världens ledande motorcykelfabrikanter, som bland annat har bidragit med exakta tekniska data om de 24 olika motorcyklar man får tillgång till i spelet. Det visas bland annat under loppen genom att metallfjädrarna i fjädringen trycks samman på ett realistiskt sätt när man kör över de många ojämnheterna, förarna lutar sig inåt i kurvorna och att styrningen på det hela taget blir mer verklighetstrogen än någonsin.

TUNGAN RÄTT I MUNNEN I det nya trial-mode ska du forcera ett antal sinnrikt uppbyggda hinder i form av bland annat oljefat och trädstammar.

VÄLKOMSTERBJUDANDE!
Endast för nya medlemmar

RED ALERT 2 för bara 9:50

+ porto och exp.-avgift 19:50

NYHET: Tillsammans med ditt spel får du både klubbtidning och svensk manual

1. Klubbtidning
- Information om nästa månads spel
- Stort urval av andra kvalitetsspel
- Månadens extra erbjudande

2. Manual till månadens spel
- Installationsvägledning steg för steg
- Inställning av spelet steg för steg
- Kortkommandon • Strategiguide
- Tips och tricks
- Fuskkoder

DU SPARAR 285:50

Red Alert 2	295:00
Rabatt	285:50
Du betalar bara	**9:50**
+ porto och exp.avgift	19:50

Det kalla kriget hettar till

Nu kan du få "Red Alert 2", ett av de populäraste strategispelen. Det kommunistiska Sovjetunionen är tillbaka för att utkräva hämnd, och de röda har varit så djärva att de har anfallit amerikanska baser.

Du skall antingen leda de kommunistiska trupperna i kampen mot kapitalismen, eller strida för friheten som allierad. Under alla omständigheter kommer du att delta i stora strider som kommer att imponera med sitt omfång, sina strategiska möjligheter och detaljerade, naturtrogna landskap.

Du kommer att bli förvånad över de stridande styrkorna, som är så perfekt balanserade att det är omöjligt att säga vilken sida som är starkast – väst eller öst. Utfallet avgörs av din strategiska förmåga och talang att prioritera.

"Red Alert 2 är ett av de mest underhållande, intuitiva och taktiska strategispel som någonsin producerats."
Adrenalin Vault

Best GAMES

- Du bestämmer själv vilka spel du vill ha.
- Du får alltid vår klubbtidning.
- Tillgång till Best GAMES egen hotline.
- Beställ, avbeställ och läs om nya titlar på Internet.
- Du kan komma i kontakt med Best GAMES dygnet runt.
- De bästa spelen till de bästa priserna.

Posta kupongen inom 10 dagar!

Systemkrav: Windows 95/98/2000/NT, 266 MHz processor, 64 MB RAM, 350 MB ledigt hårddisk-utrymme, 4 x cd-rom-läsare, 2 MB grafikkort

Best GAMES/Bonnier Alandia AB
Kundtjänst, 205 50 Malmö, tel. 08-555 454 42
Ett Bonnier AB-företag

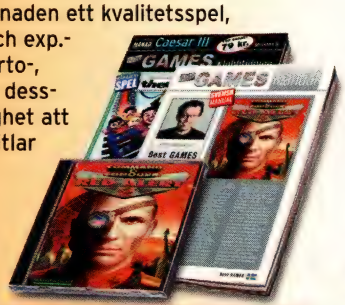
KLIPP HÄR

BESTÄLLNINGSKUPONG

Frankeras ej. Best GAMES betalar portot.

☒ **JA!** Jag vill gärna bli medlem i pc-spelklubben Best GAMES. Jag får "Red Alert 2" som mitt första spel i Best GAMES för bara 9:50 + 19:50 i porto och exp.avgift.

- Därefter erbjuds jag en gång i månaden ett kvalitetsspel, för bara 139:50 + 24:50 i porto och exp.-avgift (med reservation för ev. porto-, moms och prisändringar). Jag får dessutom klubbens tidning med möjlighet att välja bland klubbens många speltitlar till ett mycket fördelaktigt pris.
- Jag kan när som helst meddela att jag vill gå ur klubben, genom att ringa eller skriva till förlaget.



Best GAMES

SVARSPOST
121 100 823
208 05 MALMÖ

Namn: _____

Adress: _____

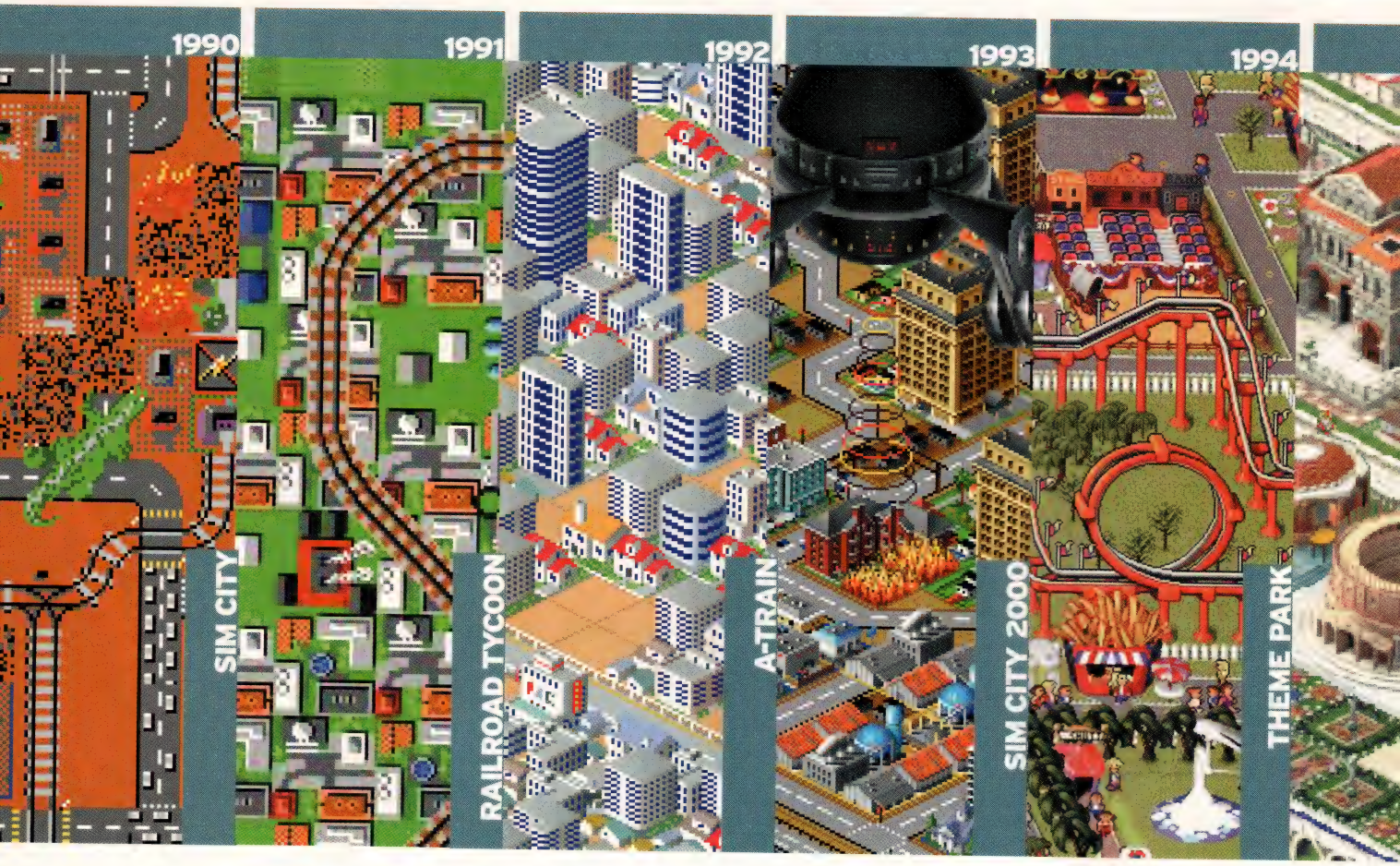
Postnr: _____ Ort: _____

Om du är under 18 år ber vi dig ange ditt födelseår: .....

Dessutom krävs målsmans underskrift: .....

Skriv tydligt - texta gärna!

0109 1061



IMPERIER SKA

Nöjesparker, städer och karibiska öar har en sak gemensamt: de måste utvecklas för att bli framgångsrika. Detsamma kan sägas om spel. Incite PC Games tar här en titt på topphemliga simulationsprojekt.

Spelen heter saker som *Rollercoaster Tycoon, Sim City 3000, Tropico* och *Caesar 3*, och de tillhör en genre som är populär över hela världen. De förenar både nybörjare och erfarna spelare, och spelarnas genomsnittsålder är högre än vad man normalt ser hos datorspel. Genren är empire building, och försäljningssiffrorna är riktigt höga.

Av Petra Maueroder

Den växte sig stor under det tidiga 90-talet med spel som *Sim City* och *Railroad Tycoon*. Peter Molyneux *Theme Park*, Blue Bytes *Settlers*-serie och givetvis *Sim City 2000* utvecklade genren avseende både grafik och gameplay. De senaste höjdpunkterna har varit *Anno 1602*, som slog alla rekord i Tyskland, och *Rollercoaster Tycoon*, som var det bäst säljande spelet i världen förra året. Men varför är de här spelen så populära? Incite PC Games presenterar här en rad kriterier som är viktiga för genren.

Nyheten om att ett strategispel av hög kvalitet finns i butikerna sprids oftast ganska snabbt inom spelvärlden. *Anno 1602* och *Rollercoaster Tycoon* underskattades när de kom, men spelarna fastnade så fort de hade installerat spelet. Det viktigaste när det gäller empire building-spel är att de går snabbt att lära sig och är lätta att förstå för de flesta, och det var dessa två spel.

Hardware-krav

Ett spel som *Rollercoaster Tycoon* fungerar perfekt på en 100 MHz-CPU och ett 3D-kort är inget krav. Det kan alltså spelas på maskiner som är fem-sex år gamla. Spelet är tillgängligt för en mycket bred publik, vilket är en av genrens styrkor.

Baksidan är naturligtvis att empire building-spel sällan ligger i täten av den tekniska utvecklingen, men de läckert utformade *Anno 1503*-byggnaderna förtjänar ändå beröm.

Moderna empire building-spel integrerar informationen direkt i spelets grafik. Detta kan tydligast ses i den nya generationen av empire building-spel, till exempel i *Monopoly Tycoon*, som visar

UTVECKLAS

information när du klickar på byggnader eller människor. Det händer mycket i denna typ av spel. Om man inte håller på med att bygga kan man sitta och titta på bilar och bussar på stadens gator, besökande människor på zoo eller bönder som bär säckar med korn till kvarnen, eller mjöl till bageriet. Ju mer som sker, desto bättre. Men det finns också gränser. Det ska inte vara rörelse överallt, för då tappar folk överblicken blixtsnabbt.

Våld ska undvikas

Undersökningar visar att *Anno 1602*-spelarna hatar piratanfallen mer än något annat i spelet. Spelets fans gillar inte att slåss. Man vill ju inte lägga ned timmar och dagar på att utveckla en kultur, bara för att se den bli förstörd. I nästan alla de mest framgångsrika spelen i genren finns det inga riktiga strider. De spel som innehåller våldsamheter lägger heller ingen större vikt vid det.

Spelets fans gillar inte att slåss. Man vill ju inte lägga ned timmar och dagar på att utveckla en kultur, bara för att sedan se den bli förstörd.

För den erfarne PC-spelaren är patchar fruktansvärt irriterande, men nödvändiga. Vissa typer av spelare bryr sig dock inte så mycket om småfel, och så har det uppenbarligen varit för spel som *Rollercoaster Tycoon, Sim City 3000* och *Farao*, för även om de innehåller fel har det inte skickats ut några patchar. Trots att det har givits ut – och fortfarande ges ut – massor av spel i genren, är möjligheterna för nya koncept långt ifrån uttömda. Vad sägs om *Sim Circus* eller *Supermarket Tycoon*? Turismtemat tas snart upp av Inonics, som arbetar på ett spel som kallas *Holiday Tycoon*. På de följande två sidorna kan du läsa vad genrens fans har att se fram emot under det kommande halvåret. Vi har rangordnat spelen efter vad vi tror kommer att slå.

TOPPHEMLIGT

Vi frågade om uppföljare ...

... Holiday Island 2?
"När vi bestämmer vad vi ska arbeta med i framtiden överväger vi alltid många typer av spel. Naturligtvis överväger vi också att göra en uppföljare till *Holiday Island*."

... Rollercoaster Tycoon 2?
Chris Sawyer arbetar med två projekt: "Jag är rätt säker på att det kommer en *Rollercoaster Tycoon 2*, men det tar några år. Det är för ögonblicket inte möjligt att utnyttja PC:ns minnespotential om grafiken samtidigt ska se bra ut."

... Sim City 4000?
Spelet är inte officiellt tillkännagivet, men det är under utveckling! Sim City-uppfinnaren Will Wright arbetar också med *Sims Online* och *SimsVille*.

... Railroad Tycoon 3?
Phil Steinmeyer från Pop Top: "Vårt nästa spel kommer att använda en 3D-motor. Jag tror att våra fans över hela världen kommer att bli glada när de ser spelet.

... The Settlers 5?
Förberedelserna har påbörjats. Blue Byte utlovar stora förbättringar jämfört med *Settlers 1-4*.

... Theme Park 3?
Theme Park World var för mycket 3D och för lite gameplay. Det finns för tillfället inga planer på en uppföljare.

	1:A PLATS	2:A PLATS	3:E PLATS
	Simsville	**Anno 1503**	**Zoo Tycoon**
	Har du någonsin funderat på vad alla de små sims gör när du inte tittar på dem? Händelserna utspelas i en förort till en större stad, där du bygger bostadskvarter, stormarknader, restauranger, polisstationer, biografer, skolor, brandstationer och infrastruktur. Du attraherar skattebetalare till din blomstrande stadsdel genom att erbjuda olika former av underhållning och välbetalda jobb.	**Utvecklarna kunde ha gjort det enkelt för sig själva genom att utveckla en uppföljare till *Anno 1602* med en smula förbättrad grafik, några produkter till och en handfull nya byggnader. Men så har Sunflowers inte gjort. *Anno 1503* innehåller nio kulturer, 40 produktionskedjor, ett nytt militärsystem och mer komplex ekonomi. Många av de nya sakerna är föreslagna via e-post av spelets stora fan-skara.**	**Här kommer en lite mer djurisk version av *Rollercoaster Tycoon*. Som djurparksdirektör ska du göra både djur och gäster glada. 40 olika arter (giraffer, kameler, krokodiler, noshörningar osv) kräver ett "home sweet home" som du ska bygga upp av 100 olika golvtyper, växter, staket och byggnader. Välplacerade kiosker, toaletter och parkbänkar får gästerna att stanna lite längre.**
HÄFTIGAST I SPELET	Har du Sims-karaktärer och familjer på din hårddisk? I så fall kan du importera dem till ditt spel, där de kommer att dyka upp som grannar, med alla sina ursprungliga egenskaper. Du kan klicka på varje enskild sim på gatan eller i affärerna och ta reda på vad de behöver. Behöver denna man skickas till ett gym? Har han tråkigt? Du kan också överblicka budgeten för varje enskilt hushåll.	Teknologin i spelet utvecklas av munkar som du ger i uppdrag att forska i hur man till exempel kan förbättra byggnader, varor och processer (saltutvinning, textilfärgning osv). På detta sätt kan du förbättra din marks produktivitet och dina vapens effektivitet. Forskningen betalar du sedan med böcker, som blir gjorda av pappersarbetaren och tryckaren.	Om du vill se lite hardcore-action i detta spel ska du bara "glömma" att stänga dörren till björngrottan eller "installera" en stor, saftig antilop i lejongropen. Du kan utföra vissa bisarra experiment med djuren, men annars ska du mest hålla ögonen på om djuren kan rymma. Det bör till exempel inte stå ett träd precis bredvid gorillaburen. Då försvinner de.
UPPDRAG & KAMPANJER	Ett ständigt framåtskridande gameplay är *Simsville*s fokus. Din stadsdel bör blomstra och ekonomin skjuta i höjden. Det är också viktigt att hålla koll på dina sim-familjers egenskaper. Om du till exempel bygger ett universitet kommer du att få kvalificerad arbetskraft till banker, laboratorier och kontor. Ju mer välmående dina invånare är, desto fler butiker och desto mer underhållning kommer de att kräva.	Kampanjen skickar ut dig på en resa runt Jorden. På Sydpolen möter du eskimåer som jagar valar, i Orienten säljer de exotiska kryddor, och på de karibiska öarna odlas sockerrör och kakao. Du kan också strida, om du har lust. Det förbättrade stridssystemet innehåller murbräckor, kanoner, krigsfartyg, kavalleri och fotfolk med svärd. Och givetvis finns den populära och framåtskridande spelformen fortfarande kvar.	När du vänder trenden och gör en lönsam affär av en skruttig zoologisk trädgård gäller det alltså att vara något av "djurskötare". Din uppgift kan bestå av att producera en pandababy. I den långa spelformen kan du utveckla parken utan tidsbegränsningar – inklusive ett minizoo för barnen, där de kan få lov att klappa en get. Du kan bygga ett tropiskt hus för kobrorna och ett klippmassiv för lamor och bergsgetter.
GRAFIK	Det är lite likt en målning med pastellfärger, men det är en fin 3D-karta, som kan roteras och zoomas. Du kan tillståndet för hus och byggnader genom att tita på deras fasader. Om byggnaderna har smutsiga fönster, fläckiga gardiner, snuskiga krogar och bebos av tvivelaktiga typer kommer det att avskräcka potentiella invånare. Välskötta trädgårdar med swimmingpooler symboliserar (lustigt nog) en rik och sund förort.	*Anno 1503* sätter en ny grafikstandard för empire building-spel. Scener som ser bra ut på bild blir otroligt levande när det tillkommer animering. Byggnaderna är uppbyggda efter historiska modeller, animeringarna är snygga och flyter på bra, segelfartygen är mycket vackra, de 50 djurraserna ger djup och variation (flamingos, pingviner osv). Kameran och zoomfunktionen fungerar riktigt bra.	Det kan på många sätt jämföras med *Rollercoaster Tycoon*. Det finns massor av läckra detaljer (lejon som lapar sol i gräset, sälar som leker, delfiner som gör konsthopp i sin pool), men tekniskt sett är det lite föråldrat. Så snart den öppna marken har planterats med träd, buskar och palmer är detta dock inte längre något problem. Precis som i *Sim City 3000* kan du bestämma terrängens lutning och höjd.
	Producent: Maxis **Utgivare:** Electronic Arts Nordic **Utkommer:** Januari 2002	**Producent:** Sunflowers/Max Design **Utgivare:** Electronic Arts Nordic **Utkommer:** November 2001	**Producent:** Blue Fang Games **Utgivare:** Microsoft **Utkommer:** Oktober 2001

4:E PLATS

Sim Golf

Du har kanske ingen aning om vem Tiger Woods är och du tror kanske att en birdie är något som kvittrar. Men det gör inget – du kan spela *Sim Golf* även om du inte vet ett smack om spelet. I detta spel ska du utforma, bygga och driva en golfbana. Du öppnar restauranger, butiker, hotell, träningskurser, installerar maskiner för bolltvätt, anställer golfinstruktörer och annan personal.

Du kan svinga en klubba med musen genom att ange styrka och riktning – du måste ha känsliga fingertoppar. Om du är framgångsrik får du erfarenhet, och kan på så sett träna upp dig till att bli professionell golfspelare. Du kan fördela dina erfarenhetspoäng på individuella styrkor som puttar, utslag eller chippar, varvid du kan sänka ditt golfhandicap.

I spelformen sandpit kan du verkligen släppa loss. Det är upp till dig själv om du vill göra din golfklubb till en exklusiv klubb för de rika (med de enorma medlemsavgifter som det innebär), eller om det ska vara en klubb för "folket". Den största äran är när de professionella spelarna på PGA-touren kommer för att spela på dina banor. På den officiella *Sim Golf*-webbplatsen kan du byta banor med andra spelare.

Sandbunkers, greener, byggnader och grönområden har 3D-utseende och är extremt detaljerade. De fyra landskapstyperna är mycket skiftande. På Hawaii kan du till exempel spela på stelnade lavaformationer i något som påminner om ett tropiskt paradis. Med spelets editor kan du ändra hur din spelare ser ut och talar. Firaxis lovar att det konstant kommer att göras nya banor.

Producent Firaxis
Utgivare: Electronic Arts Nordic
Utkommer: November 2001

5:E PLATS

Far West

Som bonde i vilda västern ska du föda upp boskap, anställa cowboys med olika styrkor och svagheter, försvara dina områden och anlägga vattenreservoarer. Du ska också se till att dina anställda har whisky, kaffe, bönor, vapen och ammunition, du ska köpa hästar, sätta in pengar på banken och utöka driften. Storleken på din ranch avgör din status i samhället.

Indianer, bankrånare och stridigheter om mark – som du nog har förstått finns det massor av konflikter att ta hand om i vilda västern. Under striderna placerar du dina cowboys strategiskt och siktar på fienden med musen. Kornet dansar runt på skärmen, beroende på dina cowboys talanger som skyttar. En tidsgräns ger spelet fart och action.

Dina djur hotas från alla sidor av indianer, tjuvar, epidemier, torka och vargflockar. I multiplayer kan upp till fyra rancher strida om boskapen. I början koncentrerar du dig mest på boskapen, men senare i spelet kan du påverka den offentliga opinionen i kraft av din position som tidningsredaktör. Du kan öppna en saloon eller snabba på boskapsförsäljningen genom att bygga järnvägar och järnvägsstationer.

Far West är ett 3D-spel, men det spelas ändå ur ett fågelperspektiv. Kartan innehåller många små städer. Landskapet domineras av kaktusar, byggnader, boskap och cowboys, som alla är utformade som 3D-föremål, vilket betyder att du kan rotera omkring dem med kameran.
Hardware-kraven är dock ganska höga: Pentium 700 MHz, 128 MB RAM och ett 3D-kort.

Producent: Greenwood Entertainment
Utgivare: Phenomedia
Utkommer: Mars 2002

6:E PLATS

Industry Giant 2

Vad ska du sälja? Skottkärror, industristål, tennisrack, konserverad frukt eller kläder? Lastbilar, flygplan, tåg? Dessa är några av de beslut du måste ta som industrimagnat i andra delen av denna empire building-klassiker. Först bygger du fabriker, gårdar och butiker; sedan kopplar du ihop dem med en infrastruktur av lastbilar och järnvägar. Du vinner genom att utkonkurrera dina konkurrenter på kapitalismens villkor.

De skiftande årstiderna påverkar användarnas konsumtionsmönster. Tjocka gummistövlar kan bara säljas under vår och vinter, skidor kan bara säljas om vintern. Intelligent lagring av varor och styrning av produktionen är a och o. Teknisk utveckling är också avgörande. Så snart elektriska leksaker kommer ut på marknaden faller efterfrågan på nallar och dockor.

I spelets kampanj ska du starta någonstans mellan 1900 och 1980. I de förkonstruerade scenarierna är tidsperioden dock fastställd. Din uppgift är att göra olönsamma affärer lönsamma. Du ska alltså till exempel skaffa dig monopol på marknaden för öl, eller uppdatera en elektronisk produkt genom produktutveckling. Vi skriver mer om *Industry Giant 2* i nästa månads nummer av incite PC Games.

Veteranbilar tuffar ned för gatan, containerfartyg lägger till i hamnen, tåg tuffar fram genom skogarna och järn utvinns ur berggrunden – en fullt utvecklad *Industry Giant 2*-karta har mycket av den charm som en modelljärnväg i källaren kan ha. Städerna växer konstant över tiden, så deras utseende ändrar sig naturligtvis en smula hela tiden.

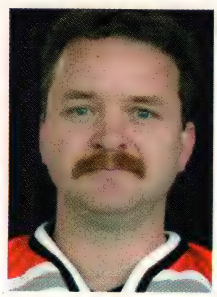
Producent: Jowood Productions
Utgivare: Jowood Productions
Utkommer: November 2001

NYTT BLOD TILL NHL-SERIEN

Producenten **DAVE WARFIELD** från EA Sports tar oss med in i omklädningsrummet och berättar om nya funktioner och annat godis i **NHL 2002**. En av nyheterna är att nybörjare ska kunna spela NHL lika lätt som de kliar sig på näsan ...

DE ANIMERADE SEKVENSERNA mellan matcherna blir mer och mer övertygande för varje år. Här är Edmonton Oilers på väg ut på isen.

”Vi vet att det kommer 25-75 miljoner nya potentiella spelare på PS 2, X-Box och Gamecube under de kommande åren så det var ett måste med en ordentlig introduktion till sporten”



NHL-serien från EA Sports är en klassiker med rötter ända från 1994. Vi kan summera dess betydelse för sportspelen kort och gott med: Om du aldrig har spelat NHL har du missat något. Serien uppdateras med ett nytt spel varje år i oktober – vår korrespondent i San Francisco har mött producenten Dave Warfield för att få lite insider-info om *NHL 2002*.

Av Mike Sabine

Vilka godbitar har ni till oss i år?
Det har tillkommit massor av nya spelare som aldrig spelat hockey förr. Det första som vi därför ville försäkra oss om var att göra ett gameplay som är kul även för nybörjare. Vi har lagt till en feature som vi kallar ”NHL cards”. Det är ett system som ger spelaren poäng för att utföra svåra detaljer och finter och dessa poäng kan man sedan byta mot t ex extra hastighet, fuskkoder som t ex gör spelarnas huvuden enorma eller speciella hejaramsor från publiken. En pytteliten spelare, som krympt med hjälp av en fuskkod, kan ändå tackla omkull en back på dryga två meter. Det är kul att se på.

Finns det en vettig tränings-funktion för nybörjare?
Ja, på nybörjarnivån finns en ny tutorial. Andrekommentatorn bryter in under spelets gång med goda råd, som att du ska hålla ned skjutknappen ett ögonblick för att avfyra ett extra hårt skott. Han lär dig att spela genom att kommentera ditt spel. När du går vidare till easy, medium eller difficult kommenterar han bara matchen. Vi vet att det kommer 25-75 miljoner nya potentiella spelare på PlayStation 2, X-Box och Gamecube under de kommande åren så det var ett måste med en ordentlig introduktion till sporten.

Vad är ”breakaway cam”?
Den nya breakaway cam zoomar in när en spelare bryter ut, så att du följer honom tätt bakifrån. Alla ljud från hallen försvinner och du kan höra hans hjärtslag och skridskor som skrapar mot isen. Ingen musik och ingen kommentator. Dessutom finns ett system som vi kallar EA Game Story. Om Sakic gjort två mål berättar kommentatorerna att han nu har chans att göra ett hat trick. Om du ligger under med tre mål, men vinner så är det en bra story. Eller när en match nästan är slut och ställningen är oavgjord så att det är chans till en shoot-out (straffavgörande), börjar kommentatorerna att tala straffar, trots att matchen inte är färdigspelad.

Vad finns det för nyheter för NHL-seriens fans?
Det är först och främst nya

SKOTT PÅ MÅL Nix, kompis, den går inte in. Målvakten har ögonen på pucken hela vägen.

PUBLIKEN I NHL-SPELEN har tidigare varit platta pappfigurer som hoppade upp och ned. De ser mer realistiska ut nu, hojtar och skriker och kan ha hemmalagets tröjor på sig, men det *är* långt till verkligheten.

I 2002-VERSIONEN har EA jobbat med att göra domarnas insatser bättre och mer individuella.

MÅLVAKTEN I DET ENGELSKA landslaget räddar ett skott. Det är inte längre möjligt att göra "standardmål", där man genom att göra samma fint kan scora om och om igen. Du gör kanske tre mål på samma fint, men sedan har målvakten genomskådat dig.

avancerade kontrollmöjligheter. Du kan "chippa" pucken över en motståndare och det finns ett nytt sätt att finta bort motståndare: När du trycker på "täck"-knappen (som får spelaren att göra en fint), gör han den traditionella sida till sida-finten. Men om du håller ned knappen lite längre får du full kontroll över klubban, som du sedan kan röra helt fritt.

Men då tappar man ju kontrollen över spelaren?
Ja, men han glider bara vidare, och när du släpper kontrollen över klubban återfår du kontrollen över spelaren. Du kan göra kroppsfinter, blixtsnabbt byta till att styra klubban, tillbaka till spelaren och sätta pucken i nätet. Det tar lite tid att lära sig, men de nya möjligheterna gör spelet mer realistiskt och ger fler möjligheter.

Hur uppför sig publiken?
Hemmalagets fans har ofta sitt lags tröjor på sig och vi har nya hejaramsor som du kan styra under matchen. Det finns nio hejaramsor som standard, men du kan importera egna ljudfiler på samma sätt som du kan importera musik i spelet.

Dave Warfield klickar på New game och vi fortsätter intervjun medan han spelar:

Vi har samma ikoner och markörer som förra året, men har lagt till ett kikarsikte ... se, nu är det på Joe Sakic. Det betyder att Sakic är en *sniper* (måltjuv). När han är nära mål kommer han att vara benägen att göra ett *wrist shot* (ett snabbt och spontant skott som ofta lurar försvar och målvakt).

Är målvakterna mer intelligenta än i *NHL 2001*?
Ja, självklart. De kastar sig inte hej vilt i målet utan läser din spelstil. Du kan kanske göra två eller tre nästan identiska mål, men sedan är det slut. Sedan har han lärt sig var du skjuter och plockar pucken. Det tvingar dig att variera ditt spelsätt.

I tidigare versioner kunde man alltid skrinna på tvären framför målvakten och placera pucken i det bortre hörnet ...
Den kan du kanske göra två eller tre gånger, men sedan är plockhandsken där.

Kommer det bli möjligt för två personer i t ex Sverige och Kalifornien att spela mot varandra via Internet?
Det finns inga begränsningar i själva spelet, men hastigheten på Internet kan vi tyvärr inte påverka. Chansen att man får en snabb och bra anslutning på Nätet mellan Sverige och Kalifornien är kanske inte så stor, men vi har fått fina resultat under test av online-spel mellan EA:s europeiska avdelningar och högkvarteret här i Kalifornien.

Förhoppningsvis läggs det ned fler snabba fiberkablar under Atlanten ...

SAMLA PÅ SPEL

En del av framtidens datorspel kommer att ges ut i små delar eller avsnitt, så att du normalt sett måste ut på nätet en gång i månaden för att t ex köpa nästa bana till det senaste Tomb Raider-äventyret

Året är 2011, du öppnar julinumret av incite PC Games, bläddrar till de sista sidorna och kollar in programtablån, som till förväxling liknar tidningarnas TV-tablåer: Måndag kväll ska det komma en ny episod av *Tomb Raider* klar att ladda hem och spela, följd av ännu ett Monkey Island-avsnitt och äntligen de senaste banorna till *Red Alert 15*. Du loggar in på nätet, anger ditt kreditkortsnummer och börjar att ladda hem. Ett par minuter efter att du är klar tar du fram din mus som styrs av hjärnvågorna och gör dig klar för ännu ett par timmars effektiv elektronisk underhållning.

Av Darren Evans

Låter det långsökt? Tja kanske, men icke desto mindre kommer framtidens snabba Internet-anslutningar att ändra på hur vi gör, köper och använder spelen.

En av de mest säkra framtidstrenderna i spelindustrin blir nämligen utan tvekan de så kallade "episodspelen," som blir speciellt designade för att distribueras i smådelar, på samma sätt som t ex TV-serier blir det idag. Det finns olika meningar om exakt vad episodspelen kan erbjuda oss som användare. Pessimisterna tror att det bara kommer att bli ännu ett sätt för utvecklarna att sno åt sig våra surt förvärvade pengar, på samma sätt som speltilläggen fungerar idag, medan andra framhäver möjligheterna för att skapa helt nya former för kreativ underhållning som utvecklas vecka för vecka och på många sätt kommer att överta TV:ns möjligheter.

FORTSÄTTNING FÖLJER ...

Om vi tittar på framtidens Tomb Raider-spel, är det troligt att de kommer att bli episodiskt uppbyggda.

Bättre Nät-access krävs

"Det är ingen tvekan om att episodspelen är på väg, men det kommer att ta lite tid innan tillräckligt många har den nödvändiga tillgången till Nätet," anser Owain Bennelack, redaktör för spelproducenternas branschtidning Develop, och fortsätter: "Just nu finns det helt enkelt för få potentiella kunder, även om PC-spelproducenterna så smått *har* börjat experimentera. Men det måste vara ekonomiskt hållbart innan vi kan börja köpa spel i små delar."

"Problemet är att det redan från början är svårt att få folk att köpa spel," förklarar Owain. "Och det blir inte lättare när spelen delas upp i små avsnitt. Det kommer att vara en stor satsning för producenterna, eftersom de måste ha både spelet och en större serviceapparat klar innan de över huvud taget börjar att sälja något."

"Men den största uppgiften är nog ändå att få folk att engagera sig i spelen i ännu högre grad än om det t ex handlade om en TV-serie, så att de får lust att också köpa de kommande avsnitten. Episodspelen ska med andra ord vara lysande redan från första stund, något som förhoppningsvis kan hjälpa till att höja kvaliteten på datorspelen."

Owain backas upp av Charles Cecil, som är direktör för spelutvecklingsföretaget Revolution: "Ett renodlat episodspel måste vara ovanligt underhållande för att bli framgångsrikt. Och det räcker inte med ett bra gameplay, handlingen måste också vara i toppklass om man som spelare ska ha lust att slösa sina pengar månad efter månad. I motsats till evighets-TV-serier som *Dynastin*, *Dallas* och *Glamour* kommer kraven på ständigt nya upplevelser och utmaningar i datorspelen att ställa enorma krav på oss som ska göra dem. Spel handlar om att röra sig i interaktiva världar. Det kan gott vara så att det sker med samma figurer från gång till gång, men i motsats till TV-tittarna kommer spelarna inte att acceptera att besöka samma landskap hela tiden."

"När man skriver avsnitt till TV-serier är det två uppgifter som ska lösas," förklarar Neil Richards, som i många år både har arbetat som författare, regissör och producent inom TV-världen och hos spelproducenterna Digital Village och Revolution. "Du måste se till att varje enskilt avsnitt får en tillräckligt avslutad handling, samtidigt som tittarna ska känna att du lämnar precis så många lösa trådar att de också sätter sig till rätta i soffan när nästa avsnitt rullar över skärmen. Under en 50-minuters TV-episod måste du normalt sett

... i andra delen

blanda in tre eller fyra olika småhistorier i varandra, varav du avslutar ett par, men alltid låter minst en vara öppen till nästa avsnitt. Utmaningen med episodspelen, som jag arbetar en del med nu, blir att bygga upp samma spänning, som får spelarna att skrika efter mer."

Det är heller ingen tvekan om att spelproducenterna måste börja tänka i nya banor om episodspelen ska bli framgångsrika. Det blir t ex en stor utmaning att hitta rätt balans mellan spelens mellansekvenser, där man som spelare passivt tittar på, och de sekvenser där man deltar aktivt. Ett spel som *No One Lives Forever*, som annars höjdes till skyarna i de flesta speltidningar, har av många spelare kritiserats för att de många (och ibland långa) mellansekvenserna i längden blev för frustrerande att komma igenom.

Å andra sidan kan mellansekvenserna hjälpa till med att föra handlingen framåt, och det är från genre till genre stor skillnad på hur stor del av spelen som kan bestå av passiv underhållning utan att spelarna tröttnar. Exempelvis kan äventyrsspelen faktiskt vara fulla av långa filmliknande andhämtningspauser, medan ett skjutaspel däremot helst ska ge en konstant, tempofylld och interaktiv underhållning.

Lara i små delar

Under förra året kom de första ryktena om att Core Design planerade att göra sina kommande Tomb Raider-spel mer episodiska. Något som av många tolkades som det första steget mot Lara som renodlat "pay per play"-spel, där man skulle ladda hem och betala för nya avsnitt ett i taget.

Så långt kommer man enligt Cores kreativa ledare, Adrian Smith, dock knappast gå med nästa spel i serien (som preliminärt går under namnet *Tomb Raider: Next Generation*), trots att spelet ska innehålla en del episodinspirerade nyheter: "Vi är ännu inte redo för att sälja nya episoder från månad till månad. Men vi ska dock lägga ut en rad tillägg på nätet, som ska ses som en gratis bonus för dem som har köpt spelet. Om vi tittar på de kommande spelen i serien är det dock mycket troligt att de blir episodiskt uppbyggda. Vi har redan en liten bok på vårt kontor, där vi har planerat Laras äventyr för de närmsta fem åren. Vem hon möter, var hon reser och vad hon upplever, allt står där."

Inget är gratis

Det har föreslagits många olika betalningsmodeller för kommande episodspel. På längre sikt kommer den mest realistiska nog att vara att upprätta abonnemangsbaserade spelkanaler, där man genom kabelnätet får tillgång till otaliga elektroniska underhållningsmöjligheter.

En annan ganska utstuderad metod är att "skänka bort" första avsnittet av ett nytt spel, vilket förhoppningsvis fångar spelarnas intresse och får dem att investera i de kommande episoderna.

Man måste dock hela tiden se upp så att det första avsnittet inte blir för utmanande och därmed avskräcker spelarna från ytterligare äventyr. Det kommer heller inte att finnas utrymme för minsta lilla fel eller bugg (något som spelproducenterna hittills haft väldigt svårt att undvika) om spelarna ska hänga kvar.

Med andra ord: Ger man spelarna för mycket blir de mätta innan de når fram till huvudrätten, och ger man dem för lite tappar de intresset och hoppar av innan du hinner få in dina pengar. Ett bra exempel är ett spel som *Deus Ex*, som vi fortfarande är entusiastiska över här på redaktionen. Men om vi bara hade fått den halvtråkiga första banan till att börja med, är det ytterst tveksamt om vi skulle ha investerat i resten av spelet.

På kortare sikt är det mer troligt att spelutgivarna kommer att kräva en smärre ersättning för första halvan av ett spel och därefter sälja resten på nätet, även om detta inte heller är en helt problemfri metod: Det är t ex en uppenbar skillnad på att köpa ett halvt *Max Payne* och ett halvt *Half-Life*. I gengäld har denna modell redan använts i flera år med den konstanta utgivningen av olika tilläggspaket. Detta får också Peter Molyneux, skaparen av *Black & White*, att tro på en ljus framtid för episodspelen:

"Ja, och vi håller faktiskt redan på att göra oss klara för att tillkännage en officiell minifortsättning på *Black & White*, som byggs upp som en extra episod av spelet. Varför ska man bygga något och sedan bara låta det stå orört när man är färdig med det? Idén med att skapa små, nya episoder (eller tillägg) till spel med jämna mellanrum är i sista ändan en bättre lösning för spelarna, som då inte behöver gå runt och vänta i tre år på den stora fortsättningen på deras favoritspel".

"Jag tror dock att det kan bli svårt att sälja episodspelen om producenterna inte inser att de måste erbjuda något annat utöver det man t ex får i TV- eller bokserier. Om folk ska gå ut på nätet varje onsdag för att hämta nästa tillägg till sitt spel krävs det att det första avsnittet är otroligt bra för att fånga dem. Därför tror jag mer på att först skicka ut ett nästan komplett spel och därefter bygga på gradvis med små, nya kapitel," avslutar Peter Molyneux.

En sak är dock säker, med spel som EA:s *Majestic* i butikerna, där man långsamt via Internet och e-post förs in i en artificiell spelvärld, dröjer det inte länge innan vi ser om episodspelen hittar nåd hos spelarna.

DATORGODIS PÅ PROGRAMTABLÅN

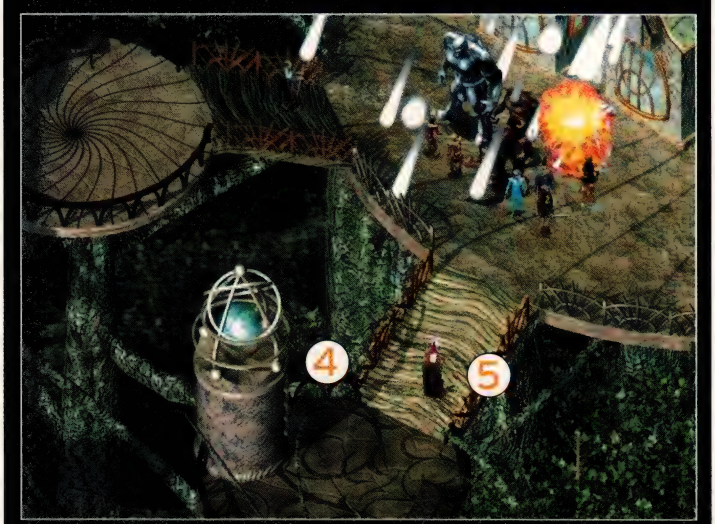
Om idén med renodlade spelkanaler blir av kan framtidens programtablå mycket väl komma att se ut ungefär så här.

NUTID... FRAMTID..

BG2: SHADOWS OF AMN

Det är helt enkelt det största och bästa rollspelet man kan köpa för pengar. Man kan inte anklaga spelet för att vara nyskapande, men *BG2* lånar klokt från andra spel och ger en i det närmaste perfekt spelupplevelse. Kan det göras bättre?

REGLER	Andra utgåvan av AD&D
MAGI	300 spells
RASER	7
SKILLS	Experience upp till 2 950 000 poäng
STORLEK	Över 200 timmars gameplay
MULTIPLAYER	Upp till sex spelare
UTVECKLARE	Bioware (www.interplay.com/bgate2)
UTKOMMER	Har redan utkommit

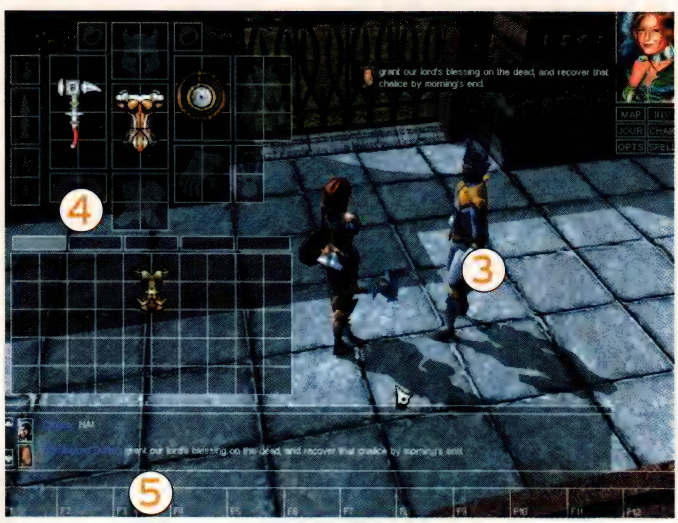


1. Skapa en ny karaktär eller importera en från det första spelet eller från tillägget *Tales of the Sword Coast*.
2. Utspelas i realtid, men du kan pausa när som helst för att dela ut kommandon eller pusta ut under stora strider.
3. Nya karaktärspaket för fighter, ranger, paladin, cleric, druid, mage, thief och bard. Nya är sorcerer, barbarian och monk.
4. Tyvärr har Bioware inte släppt någon editor, vilket är en stor besvikelse för spelets online-community. Det kommande Bioware-spelet *Neverwinter Nights* ska råda bot på detta.
5. Du kan inte röra dig på den vertikala axeln, som till exempel att falla ned från en avsats och slå ihjäl dig. Spelet saknar alltså lite realism. Men Bioware har lovat att detta också är något som ska rättas till i *Neverwinter Nights*.

NEVERWINTER NIGHTS

Kanske det mest efterlängtade rollspelet. Vi talar om tredje utgåvan av AD&D-reglerna och spelet innehåller också ett bra dungeon master-system så att spelarna själva kan skapa enorma världar.

REGLER	Tredje utgåvan av AD&D
MAGI	Omkring 200 spells
RASER	7
SKILLS	21
STORLEK	4 kapitel och 60 timmars gameplay
MULTIPLAYER	Upp till 64
UTVECKLARE	Bioware (www.neverwinternights.com)
UTKOMMER	Våren 2002



1. Synvinkeln är densamma som i *Baldur's Gate*, men du kan rotera kameran och zooma.
2. Det är utvecklat med multiplayer i tankarna. Single player-kampanjen utspelas i Forgotten Realms (liksom *Baldur's* och *Icewind Dale*) och har plats för upp till 20 karaktärer.
3. Striderna handlar antingen om att trycka snabbt eller "ställa sig i kö".
4. Med en "Quickbar" får du snabb tillgång till objekt och åtgärder.
5. Spelaren som är dungeon master kan ändra spelet drastiskt.

DOMEN: Det blir kanske nästa års bäst säljande rollspel. Eller detta årets ...

Vi har tittat på de kommande stora titlarna i rollspelsgenren

Av Thorstein Carlskov

ELDER SCROLLS 3: MORROWIND

Det är ovanligt för ett rollspel, men Morrowind utspelas i förstaperson och saknar multiplayer-möjligheter. Dina handlingar påverkar spelets öppna gameplay. Dessutom finns goda möjligheter för spelaren att själv konstruera nya världar.

REGLER	Inga
MAGI	Över 200 spell-effekter
RASER	10
SKILLS	27
STORLEK	Över 30 städer, massor av dungeons
MULTIPLAYER	Ingen
UTVECKLARE	Bethesda Softworks (www.elderscrolls.com)
UTKOMMER	December

1. Du kan odla "vänskaper" med andra karaktärer genom att utföra uppgifter för dem eller ansluta dig till deras grupp. Du kommunicerar med dem med hjälp av dialogrutan. Med "Övertalningsknappen" kan du ge dem komplimanger, skrämma dem eller plåga dem.

2. Den nya magikern har följande klasser: turn undead, summon undead/dead, charm creatures/humanoids och bound weapons/armour.

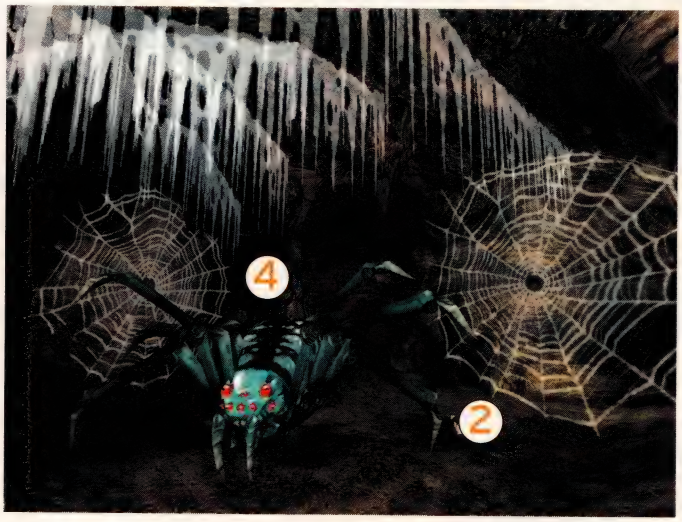
3. Striderna handlar om hugg och slag. Men du kan också styra svärdssvingen.

DOMEN: Saknar multiplayer, men kanske kan det bli en fördel ...

ARX FATALIS

Liksom *Morrowind* kan *Arx* spelas i förstaperson med fokus på strider. Det är inte hack & slash, det är mer utspekulerat och lömskt. Vi hoppas att det finns plats för spelet på marknaden, men vi är inte säkra.

REGLER	Inga
MAGI	50 spells
RASER	Ännu ingen info
SKILLS	Ännu ingen info
STORLEK	8 banor
MULTIPLAYER	Upp till 16
MAGICIAN	Arkane Studios (www.arkane-studios.com)
UTKOMMER	Mars 2002



1. Spelets universum består av städer, gruvor, dvärghålor och magiska platser. Varje område bebos av speciella fiender.

2. Magin fungerar som i *Black & White*. Du tecknar spells med musen så att fienden har en chans att gissa vilka de är. Spells kan ge oförutsedda resultat, beroende på din skill och energi.

3. Med en speciell skill kan du dyrka upp lås och undvika fällor.

4. Multiplayer är ännu hemligt, men spelets dungeon master blir mycket viktig.

DOMEN: En outsider. Det krävs nog rätt mycket för att slå *Neverwinter Nights*.

Introduktionserbjudande till nya tillsvidareprenumeranter

Var med i rushen om årets tuffaste julklapp

6 nummer av incite PC Games
+ Thrustmaster Racing Wheel
+ 3 fullversionsspel
+ 6 demos
= 699:–

+ 79:50 i porto och exp.avgift

DEMO-CD MED VARJE NUMMER

FULLVERSIONS-CD MINST 6 GÅNGER OM ÅRET

Värde 680:–

SPARA 350:–
– när du börjar prenumerera NU!

6 nr av incite PC Games	369:00
Thrustmaster Racing Wheel	680:00
Totalt värde	1049:00
– rabatt	350:00
Ditt specialpris	**699:00**
+ 79:50 i porto och exp.avgift	

Ferrari-ratten är marknadens bästa. Ratten 360 Modena Racing Wheel har alla detaljer som gör racerspel till en spännande och verklighetstrogen upplevelse: Gas, broms, växlar och gummihandtag.

Ord. pris för ratten är cirka 680 kronor, här får du den tillsammans med sex nummer av Incite PC Games för endast 699 kronor!

OBS! Ratten skickas separat 3 – 4 veckor efter att vi har registrerat din betalning.

incite PC GAMES/Bonnier Computec AS.
Kundtjänst 205 50 Malmö, tel. 08-555 454 48.

Thrustmaster 360 Modena Racing Wheel har följande minimikrav: Pentium 113 MHz, Mac eller iMac med 16 MB RAM och 15 MB ledigt hårddiskutrymme. Windows 95, videokort med 256 färger, cd-rom- eller DVD-läsare. USB-port.

SVARSKUPONG

Du får 6 nummer av incite PC Games + en Thrustmaster Racing Wheel

Ja tack, jag vill gärna prenumerera på incite PC Games och får de 6 kommande nummerna och den fantastiska Thrustmaster Racing Wheel för bara 699:– + porto och expeditionsavgift 79:50. Därefter får jag incite PC Games i tillsvidareprenumeration.

Så här fungerar din prenumeration:
Du får incite PC Games portofritt i tillsvidareprenumeration på utgivningsdagen för 61:50 per nummer, med reservation för ev. moms-, porto- och prisändringar. Jag kan säga upp prenumerationen när som helst, genom att ringa eller skriva till förlaget. Det enda jag förbinder mig till är att köpa 6 nummer av incite PC Games.

OBS! Ratten skickas separat 3 – 4 veckor efter att vi registrerat din betalning.

Namn: _____

Adress: _____

Postnr: _____ Ort: _____

Är du under 18 år ber vi dig fylla i ditt födelseår: _____

Dessutom krävs målsmans underskrift: _____

SKRIV TYDLIGT – TEXTA GÄRNA! 0110 1230

Erbjudandet gäller inte utomlands. All kundinformation såsom namn- och adressuppgifter m.m. behandlas med hjälp av modern informationsteknik och lagras hos Bonnier AB.

Frankeras ej.
PC Games
betalar portot.

PC Games

SVARSPOST
121 100 814
208 05 MALMÖ

Så här läser du våra

recensioner

Det kan vara en mardröm att köpa PC-spel, eftersom man inte alltid kan lita på de officiella minimumkraven. Därför har vi utvecklat ett analys-system som avslöjar sanningen. Så här använder du systemet:

FINNS PÅ CD:N

Demot från *Black & White* ligger på *incite*-CD:n.

Trots att våra djupgående recensioner täcker alla aspekter av spelen är det inget som slår upplevelsen av att se spelet "in action" på din egen PC. FINNS PÅ CD:N-symbolen anger att det ligger en demo eller en video från det aktuella spelet på månadens CD.

GOLD AWARD

Vi ger *incite PC Games* Golden Award-medalj till spel som får 9 eller 10 - och som erbjuder något utöver det vanliga. Det är en mycket stark rekommendation.

incite Golden Award

STATISTIK

Här gör vi en sammanfattning av vad det är för typ av spel och nämner relevant statistik.

- 1 Gud-simulation
- 1 träningskurs
- 5 öar
- ca 100 uppdrag
- 16 dresserbara titaner
- 8 folkslag
- 40 magisorter
- 1 psykologiskt test
- växling dag/natt
- skiftande väder
- multiplayer
- + 50 timmars speltid

TEST CENTER

Finns med i alla större recensioner i *incite PC Games*. En recensent kan uppleva en perfekt känsla av ett spel på en Pentium III 850 MHz med 64 MB GeForce 2-grafikkort, men vad har du för glädje av det om du sitter med en vanlig PII 450 med 12 MB TNT-kort? I vårt unika Test Center testas alla spel på en rad datorer med olika 3D-kort så att du kan se hur spelet kommer att uppföra sig på just din PC.

START

Här berättar vi om eventuella problem under installationen och om det finns speciella krav.

GRAFISKA PRESTANDA

Test Center är en unik måttstock för hur bra ett spel kan köras på just din PC. Alla spel provkörs på 10 datorer med nio olika grafikkort (Sascha testar också hur spelet körs utan 3D-grafikkort, dvs med *software rendering*). Dessutom testas varje spel i tre skärmupplösningar och med alla detaljer på både *low* och *high*.

Det ger **90** kombinationer, och nästan oavsett hur din PC är uppbyggd så hittar du en kombination som motsvarar den. Sök upp den processor som är närmast din egen, sök upp den upplösning du har och sök upp ditt grafikkort. Färgen på boxen du landar på anger hur spelet uppför sig på just din PC.

En grå box betyder att det inte går att köra spelet. Röd betyder att spelet hackar - men att det går att köra det. Gul betyder att spelet inte körs optimalt, men att du ändå kan spela det. Grön är rena nirvana.

HOW LOW CAN YOU GO?

Finns i alla recensioner. Här anges absolut minimumkrav, dvs vilken konfiguration som krävs för att köra ett spel någorlunda tillfredsställande. Om det är relevant ger vi också tips på hur du optimerar spelet.

Test Center Black & White

Start

- Felfri installation och identifiering av maskinvaran. 542 eller 621 MB installation.
- I "Advanced Options" kan all grafik konfigureras manuellt.
- Man kan gå ned till PII 266 MHz med all grafik på *low* (ger lägre *frame rates*).

GRAFISKA PRESTANDA

	GRAFIK ▶	low detail	high detail
PII 300 software 64 MB RAM	640 x 480		
	800 x 600		
	1024 x 768		
PII 300 Riva TNT 64 MB RAM	640 x 480		
	800 x 600		
	1024 x 768		
PII 400 Voodoo2 128 MB RAM	640 x 480		
	800 x 600		
	1024 x 768		
Celeron 450 Voodoo3 128 MB RAM	640 x 480		
	800 x 600		
	1024 x 768		
PIII 500 Voodoo3 128 MB RAM	640 x 480		
	800 x 600		
	1024 x 768		
Duron 600 Matrox G400 128 MB RAM	640 x 480		
	800 x 600		
	1024 x 768		
PIII 700 Riva TNT 2 128 MB RAM	640 x 480		
	800 x 600		
	1024 x 768		
PIII 933 GeForce 2 128 MB RAM	640 x 480		
	800 x 600		
	1024 x 768		
T-Bird 900 GeForce 2 MX 128 MB RAM	640 x 480		
	800 x 600		
	1024 x 768		
T-Bird 900 Voodoo5 128 MB RAM	640 x 480		
	800 x 600		
	1024 x 768		

FÖRKLARING · hopplöst · dåligt · acceptabelt · optimalt

Kommentarer:

Spelet är inte testat i multiplayer. Enligt Lionhead kommer den slutliga versionen att kunna spelas tillfredsställande på en PIII 500 MHz med GeForce 2-kort.

HOW LOW CAN YOU GO?

Glöm allt om att spela på mindre än en PIII 333. *Black & White* stöder *transformation & lighting*-standarden. Välj mellan 621 och 542 MB installation.

DOMEN

DEN STORA FINALEN. HÄR SAMLAR VI ALL INFORMATION OM, OCH KRITIK AV, SPELET.

TEKNIK

Minimumkrav och rekommenderade systemkrav (observera att det är *våra* rekommendationer, inte producentens). Även detaljer om ljud och grafik.

MULTIPLAYER

Specifikationer på spelets multiplayer-möjligheter och en bedömning av hur roligt spelet är när man spelar mot mänskliga motståndare.

KONKURRENTER

Här ställer vi spelet mot de närmaste konkurrenterna. Ju högre upp på listan, desto bättre är spelet.

PLUS & MINUS

En kort summering av spelets styrkor och svagheter.

BETYG

Det definitiva betyget på en skala från 1 till 10.

DOMEN

BLACK & WHITE

TEKNIK

- **Minimum** 333 MHz Pentium II 64 MB RAM 8 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 500 MHz Pentium III 64 MB RAM 16 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✔ 3dfx ✗ OpenGL ✗
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✔ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 8 Internet - 8 ■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 56k

MULTIPLAYER-BETYG **8**

KONKURRENTER

- **Black & White** Ett komplext spel som blir djupare och djupare ju längre in i det man kommer. En stor och intelligenskrävande utmaning för alla som älskar datorspel.
- **Giants** Ett avancerat plattformsspel i 3D, som är lika snyggt som *Black & White*, men inte lika djupt. Bra och underhållande action.
- **The Sims** Extremt populär familjesimulator, där du spelar Gud och styr vardagen i din egen datorskapade familj.
- **Populous: The Beginning** Ett solitt gudaspel från 1998, som fortfarande spelas av inbitna rollspelare.

PLUS & MINUS

- \+ Innovativ design och mycket originell handling.
- \+ Enastående spelupplevelse som inte kan fås av andra spel.
- \+ Detaljerad grafik som utnyttjar de mest kraftfulla grafikkorten.
- \+ Stort djup och komplexitet.
- − Stort djup och komplexitet.
- − Vissa detaljer i styrningen av spelet är mindre lyckade.

BETYG

***Black & White* är ett av de fem mest revolutionerande datorspelen någonsin. Alla spelare med minsta gnutta fantasi dras med i spelets värld. Nu är du varnad.**

9

Betygen

Vi bedömer spel på en skala från 1 till 10. Recensenten bestämmer själv vad han ska ge ett spel i betyg, det enda kravet är att han ska ha spelat i minst 20 timmar. Detta betyder betygen:

1	2-3	4-5	6-7	8-9	10
BU	**ILLA**	**OKEJ**	**BRA**	**EXCELLENT**	**JUBEL!**
Ett spel som lever max fem minuter innan du avinstallerar det. Varning utfärdas!	**En ofärdig och otillfredsställande titel av låg kvalitet. Rekommenderas inte.**	**Här finns en del problem, men det är ändå en bra spelupplevelse för intresserade.**	**Definitivt värt att se närmare på, särskilt om du gillar den aktuella genren.**	**Ett spel med många timmars god underhållning. Rekommenderas till alla.**	**Datorspelens svar på Shakespeare. Det blir inte bättre. Du SKA spela det.**

■ Producent: **Pyro Studios** ■ Utgivare: **Infogrames, 08-761 10 01** ■ Pris: **449 kr** ■ **www.pyrostudios.com**

GÅ I LERA

GENRE Strategi

Så är det åter dags att kalla in strategispelens värnpliktiga. **COMMANDOS 2** finns i butikerna

Statistik

Styr en grupp specialtränade soldater genom tio farofyllda uppdrag bakom fiendens linjer under andra världskriget.

- 7 riktiga tuffingar
- 1 läcker dam
- 70 timmars speltid
- Nazister i överflöd
- Superunderhållning

FINNS PÅ CD:N
Videon från *Commandos 2* finns på *incite*-CD:n.

HOW LOW CAN YOU GO?

400 MHz PII
64 MB RAM
16 MB 3D-kort

Spelets komplexa grafikmotor gör att du inte får ut mycket av att köra spelet på en PC med lägre specifikationer. Även på en kraftfull maskin kan du råka ut för mindre hastighetsproblem.

Alarmet tjuter och de tyska krypskyttarna låter febrilt sina korn glida fram och tillbaka över den mur som din commandosoldat med nöd och näppe hann kasta sig bakom. Allt gick annars som det skulle när din camouflageklädda tuffing oskadliggjorde de två första vakterna med sina bara händer, tills den tredje upptäckte honom och allt gick åt skogen. Ja, ja, du kan ju bara trycka på quickload-tangenten och försöka igen.

Av Rüdiger Steidle & Jesper Melgaard

Scener som denna bör vara välkända för de många spelare som investerade i det överraskande framgångsrika strategispelet *Commandos* för tre år sedan. Efter en lång väntetid och otaliga löften är fortsättningen nu äntligen klar, och vi kan glädja de många fansen med att producenterna från spanska Pyro Studios har valt att behålla originalspelets enkla uppbyggnad och lättillgängliga gameplay i *Commandos 2*.

Med en stridsberedd grupp bestående av sju manliga soldater, en läcker böna och en hund ska

incite Golden Award

OCH SÖRJA

SMYGANDE DÖD
I *Commandos 2* får du användning för mer ljudlösa metoder att döda om du ska kunna komma helskinnad genom uppdragen.

man skjuta, strypa, slå, köra och tänka sig igenom tio extremt omfattande uppdrag under andra världskriget. Under prövningarna stöter man på den absoluta eliten bland de tyska och japanska styrkorna, en rejäl utmaning. Trots att hela spelet har genomgått en rejäl ansiktslyftning, så är grundelementen som sagt oförändrade. För att genomföra ett uppdrag framgångsrikt ska du utföra en lång rad småuppdrag som t ex att stjäla kodmaskiner, befria krigsfångar, desarmera bomber och liknande. En stor del av arbetet kommer att bestå av att nedlägga de talrika fientliga vakterna, medan du smyger dig genom banorna. För detta ändamål är dina trupper utrustade med allt från knivar och sömnpiller till hårda nypor och (om du vill varna samtliga tyskar i närheten) ett urval av skjutvapen.

En knäckt gren, en hostning eller ljudet av ditt magnum .45-gevär drar till sig fiender på några sekunder.

De tysta överlever

I grund och botten handlar det om att undvika att dra till sig onödig uppmärksamhet. En gren som knäcks, en okontrollerad hostning och speciellt ljudet av ditt magnum .45-gevär drar till sig fiender på några sekunder. Därför måste du

5
2
1

VAR ÄR **UBÅTEN?**

Nazisterna har kapat en brittisk ubåt och fängslat besättningen. Så här klarade vi uppdraget:

1/ James (dykaren) har desarmerat undervattensminorna vid staketet och utlöser därmed ett larm. Han håller sig dold tills vakterna försvinner. Det sitter flera minor bakom taggtråden, men de utgör inget problem för vår sprängämnesexpert, Thomas. Till sist klättrar James över muren med sin änterhake och dödar vakterna.

2/ Vägen är nu öppen för vår franska spion (René), som stjäl en tysk officersuniform och smyger sig in i lägret. Samtidigt går James och Thomas åt norr och Paul (tjuven), som väntar i en av barackerna. Vakterna avlägsnas innan förstärkningar tillkallas.

3/ När James och Thomas anfaller vakterna på taket utlöses larmet och de vinner med nöd och näppe den följande eldstriden. Fångarna kan nu fritas tillsammans med ubåtens kapten.

4/ Bränsledepån sprängs när vi drar oss tillbaka. Tyvärr hör manskapet i ett bepansrad trupptransportfordon explosionen och närmar sig snabbt. Fyra man kan inte klara av ett bepansrat fordon – i alla fall inte innan Thomas hittar bazookan i ett skjul. En träff räcker för att stoppa stålmonstret.

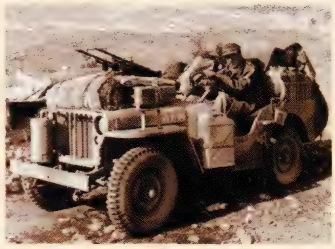
5/ I de närliggande byggnaderna hittar vi mer sprängämnen som vi placerar vid luftvärnskanonerna och fabriksbyggnaden. Eftersom det i stort sett inte finns några fientliga soldater kvar i lägret kan vi ignorera larmet. Vi tar god tid på oss för att leta efter bonusföremålen som öppnar extrauppdragen.

GRÖNA BASKRARNAS FOTOALBUM

JAG SJÄLV – DEN GRÖNA BASKERN
Jag vet egentligen inte varför de valt mig till ledare för gruppen. Kanske är det för att jag är lika effektiv med kniv som med pistol. Eller kanske är det för att jag är helt överlägsen i ett hederligt gammalt knytnävsslagsmål.

THOMAS – SPRÄNGÄMNESEXPERTEN
Det är verkligen ett mirakel att Thomas inte har sprängt sig själv i luften ännu, med alla de granater han alltid släpar runt på och alla de minor han mödosamt har tvingats avlägsna åt oss när vi rycker fram.

JAMES – DYKAREN
Oavsett om han sitter i en gummibåt eller står på havsbottnen är James i sitt esse när det är vatten i närheten. Han är expert på kastkniv och ofta hör nazisterna bara ett litet vinande innan det kalla stålet träffar dem.



SAMUEL – CHAUFFÖREN
"Ge mig vilket fordon som helst så ska jag nog få fram er," har Sam sagt en gång. Det stämmer också att han behärskar allt från stridsvagnar till sparkcyklar. Att han sedan struntar i alla trafikregler är en annan femma.

TYST, DET ÄR SNYGGT! Översiktsbilderna av de olika platserna är helt otroligt snygga. Här marscherar tyskarna fram medan du övervakar dem från ovan. Lägg speciellt märke till de mycket detaljerade templen.

RENÉ – SPIONEN
När René klär ut sig är han nästan omöjlig att känna igen. Oavsett om han väljer att iklä sig en tysk eller japansk officersuniform kan han gå rakt förbi vakterna och undanröja dem med sin giftspruta.

FRANCIS – KRYPSKYTTEN
Med sitt trogna gevär kan Francis träffa en fluga på en gammal ost på hundra meters håll. Jag tror aldrig att jag har sett honom missa. Om han nu bara kunde lära sig att spara lite på ammunitionen också.

PAUL – TJUVEN
Bara för att man har långa fingrar behöver man inte vara kriminell. Paul är snabb som blixten och kan också vara tyst som en mus. I gengäld är han en klåpare när det gäller vapen. Han undviker helst till och med pistoler.

NATASHA – AGENTEN
Ahem, jag måste nog erkänna att vi alla är lite förälskade i henne. Hon är en tuff och läcker dam, som kan få till och med de mest plikttrogna tyska vakter att tappa koncentrationen så att vi kan smyga oss obehindrat förbi.

krypa fram medan du använder klippor, murar och buskar som skydd.

På vägen kan du värdera hur stor risken för att bli upptäckt är med hjälp av ett musklick som visar fiendens synfält som en liten trekant. Vakterna kommer inte att märka något om de befinner sig utanför detta fält, om du inte för alldeles för mycket oväsen. Med den rätta timingen kommer det sedan att vara möjligt att smyga förbi eller nedlägga dem bakifrån. Manövrer som dock snabbt blir ganska svåra när det är tre eller flera soldater som konstant håller ett öga på varandra, samtidigt som de följer olika patrullvägar.

Det kommer därför i regel att vara nödvändigt att använda flera av dina gruppmedlemmar samtidigt för att med hjälp av välgenomtänkt lagarbete sprida ut fienderna och utplåna dem en efter en.

Dina nio gruppmedlemmar har, som alltid i denna typ av spel, sina individuella styrkor och svagheter. Din commandosoldat är t ex blodigt effektiv i närstrid, medan han i gengäld simmar som en medelstor gråsten. Tjuven är blixtsnabb och ljudlös med sina händer, men har överarmar som spaghetti. Din bombexpert (sapper) är den enda som behärskar de olika typerna av sprängmedel, och med sitt tränade öga kan han hitta dolda minor. Bara om du lyckas använda alla dessa färdigheter vid rätt tidpunkt kan du hoppas på att klara av ditt uppdrag. Du kan t ex råka ut för att du måste använda den läckra agenten Natashas kvinnliga företräden för att locka till sig en sexsvulten mekaniker medan din chaufför stjäl den övergivna lastbilen. Eller så skickar du krypskytten i förväg för att nedlägga två vakter på ett fartygsdäck så att dykaren obehindrat kan klättra ombord.

Vid början av uppdragen är dina soldater bara utrustade med det allra mest nödvändiga, och det är nu upp till dig att snoka fram extra prylar som kan vara bra att ha efter hand som du kämpar dig fram mot målet. Det betyder att du ska vara förberedd på att få lägga en del tid på att söka igenom lådor, tunnor och besegrade motståndare på din väg, men när det å andra sidan utspelas i så snygga omgivningar som är fallet i detta spel, så går det också att leva med.

Förbandslådor helar dina sårade krigare, och välplacerade cigarettpaket kan användas för att distrahera vakterna. Även bomber och andra sprängämnen ligger utspridda lite här och var. För att öka spelets realism har Pyros programmerare begränsat antalet föremål som varje enskild soldat kan bära, så det gäller att bara samla på sig de mest nödvändiga sakerna.

Vid första ögonkastet verkar tio uppdrag och två (för övrigt mycket lyckade) träningsbanor kanske en smula futtigt, men du upptäcker snabbt att samtliga uppdrag i *Commandos 2* är både omfattande, krävande och underhållande. Du kan utan problem lägga ända upp till 70 timmar på att vandra genom de enorma landskapen. Speltiden beror i hög grad på vilken svårighetsgrad du väljer, dina ambitioner och din spelstil. För de riktigt talangfulla spelarna har programmerarna gjort en rad små bonusbanor som öppnas när man har samlat in böcker under själva huvuduppdraget. Men de flesta kommer att ha fullt upp med att se till att komma levande genom spelet.

Samtidigt kommer du ofta att få nya order under ett uppdrag. Dessa omfattar typiska problem som en soldat kan tänkas stöta på i krigets helvete. I ett av uppdragen

DAGS ATT DÖ Den röda trekanten visar vaktens synfält. Han har upptäckt den gröna baskern och höjer snabbt sitt vapen. Hans kollegor kommer spurtande för att hjälpa till, men är det för sent?

RETURBILJETT En stor flygbåt för hem dina trupper igen efter att de har lyckats spränga ett japanskt fort i luften. SAS kan gå hem och lägga sig.

BOOOOOM Du ska tänka dig för innan du använder dina sprängämnen. Som här, när en samling oljetankar ska sprängas. Här är det en bra idé att förflytta sig till ett säkert avstånd innan fyrverkeriet börjar.

DE FÖRSIKTIGA LEVER LÄNGST Så länge du inte är upptäckt ska vakternas synfält vara grönt.

Test Center Commandos 2

Start

- Installation och identifiering av maskinvara är felfri.
- Spelet kräver våldsamma 2,5 GB ledigt utrymme på din hårddisk.
- Vi är ännu inte stött på några buggar (och vi har spelat länge).

GRAFISKA PRESTANDA

	GRAFIK ▶	low detail	high detail
PII 300 software 64 MB RAM	640 x 480		
	800 x 600		
	1024 x 768		
PII 300 Riva TNT 64 MB RAM	640 x 480		
	800 x 600		
	1024 x 768		
PII 400 Voodoo2 128 MB RAM	640 x 480		
	800 x 600		
	1024 x 768		
Celeron 450 Voodoo3 128 MB RAM	640 x 480		
	800 x 600		
	1024 x 768		
PIII 500 Voodoo3 128 MB RAM	640 x 480		
	800 x 600		
	1024 x 768		
Duron 600 Matrox G400 128 MB RAM	640 x 480		
	800 x 600		
	1024 x 768		
PIII 700 Riva TNT 2 128 MB RAM	640 x 480		
	800 x 600		
	1024 x 768		
PIII 933 GeForce 2 128 MB RAM	640 x 480		
	800 x 600		
	1024 x 768		
T-Bird 900 GeForce 2 MX 128 MB RAM	640 x 480		
	800 x 600		
	1024 x 768		
T-Bird 900 Voodoo5 128 MB RAM	640 x 480		
	800 x 600		
	1024 x 768		

FÖRKLARING - hopplöst - dåligt - acceptabelt - optimalt

Kommentarer:

För att vara ett strategispel ställer *Commandos 2* ganska stora krav på din PC. I gengäld upplevde vi inte några generella problem med något av grafikkorten i vårt test.

PÅ KORNET Dina vapen har längre räckvidd när du t ex kryper upp på hustaken, där vakterna samtidigt har svårare att få syn på din krypskytt.

är ditt mål t ex att befria en grupp tillfångatagna soldater i en ubåtshamn. De berättar att deras kapten är inlåst i en annan byggnad. När du kommer fram till honom ber han dig om att spränga en stulen torped i luften, vilket kräver att du på vägen både måste desarmera en rad minor och öppna ett låst galler innan din ubåt kan segla vidare.

Spelet är fyllt av små uppdrag av denna typ, som hjälper till med att ge spelet en extra liten krydda, utan att de är så invecklade att de bromsar handlingen.

Medan man i det första spelet normalt sett var tvungen att följa en eller två olika spår för att klara uppdraget kan du denna gång i högre grad själv välja den taktik som passar dig. Ja, i den första halvan av spelet kan du till och med välja att ta dig fram som ensam soldat. Det är också helt upp till dig själv om du hivar fram dina skjutvapen och går på nazijakt, eller om du väljer att först grundligt studera vakternas rutter och synfält. Och där du på några banor får kontroll över en hel handfull soldater kan du också be dem om att se till att täcka dig medan du själv springer fram genom banan. Det är mycket omväxlande och förbaskat roligt.

Ett vackert krig

Höjdpunkten i det första spelet i Commandos-serien var den snygga grafiken. *Commandos 2* gör det ännu bättre. Här finns skräckinjagande tyska borgar, söderhavsöar med äkta Bounty-känsla, kompletta med jättelika palmer, gigantiska hamnanläggningar och till och med en tur till antarktis.

Platser som alla är försedda med ett antal små och stora visuella detaljer som hjälper till att göra spelet ultrarealistiskt: Murar där murbruket ramlar av, enskilda stenar ramlar ut, en gigantisk Buddhastaty som tronar över pagoderna i en indisk storstad, och rostiga kranar som står fallfärdiga och kastar dystra skuggorr vid olika hamnar. Varje enskilt hus har blivit minutiöst avritat från fotografier av dåtidens storstäder och byar, ett arbete som kanske hjälper till att

förklara varför spelet har tagit så lång tid att göra.

Animeringen har dessutom kraftigt förbättrats, så att både vänner och fiender nu rör sig glidande och realistiskt genom landskapen.

Kameravinkeln, som gör att man ser det hela lite från ovan, kan nu flyttas till fyra olika inställningar. En flexibilitet som också är nödvändig om du ska ha överblick över de överbefolkade lägren och byarna. Om du zoomar in på olika händelser kan grafiken dock verka lite grovkornig.

Ibland kan det vara svårt att se vad som händer när du skickar in en av dina soldater i en byggnad. Här skiftar bilden till en översikt av huset som du kan rotera och zooma in och ut. Men innan du har kommit på vad som händer har det som regel gått ett par sekunder, med risk för att din soldat blir upptäckt av de vakter som du inte kunnat se genom att titta in genom fönster eller nyckelhål. Då finns det inget annat att göra än att spara spelet innan du går in i byggnaden och försöka igen om det går galet. Det kan vara lite frustrerande i längden, men det kan man lära sig att leva med.

RÖKNING ÄR FARLIGT
Så snart vakten till höger på bilderna har kommit ur sin kamrats synfält lockar du honom med ett paket cigg. När den stackaren försöker tända sin cigarett smyger du dig snabbt fram och skär halsen av honom och gömmer sedan liket från hans kollegor. Sedan har du en nazist mindre att tänka på.

Multiplayer-brist

I gengäld kan det vara så att du blir besviken på *Commandos 2* om du har ställt in dig på en välsmord multiplayer-del. Du kan spela single player-uppdrag med sju vänner, som var och en styr en eller flera karaktärer, men det finns ingen möjlighet att spela med två lag mot varandra, och du behöver en ovanligt snabb LAN-förbindelse för att få ut något av det här spelet, eftersom det är lite för krävande och omfattande för ett vanligt 56k-modem.

Samtidigt är det ett problem att spelet pausar varje gång en av deltagarna kollar sitt vapen och sin utrustning, vilket i sig bidrar till att bromsa upp händelserna på skärmen för alla de andra.

Högklassig strategi

Trots de små felen och bristerna är det dock ingen tvekan om att *Commandos 2* på alla sätt överträffar sin föregångare, vilket i sig är något av en prestation. Det är helt enkelt frågan om det bästa spelet i sin genre hittills, ett spel som på ett förnämligt sätt lyckas bibehålla den spännande stämningen från andra världskriget, samtidigt som spelets gameplay har blivit både friare och bättre.

Om du gillar strategi som har kryddats med en rejäl omgång action är det bara att hala fram plånboken. *Commandos 2* är värt varenda krona.

DOMEN

COMMANDOS 2

TEKNIK

Minimum	400 MHz Pentium II	64 MB RAM	16 MB 3D-kort
Rekommenderas	800 MHz Pentium III	128 MB RAM	16 MB 3D-kort

Grafik Software rendering ✘ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✔
Ljud EAX (SB Live!) ✔ Aureal 3D ✔ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER Max antal spelare: PC - 1 LAN - 8 Internet - 8
Antal spelare per CD: 1 Antal CD per spel: 1 Minimum modem: -

MULTIPLAYER-BETYG 6

KONKURRENTER

Commandos 2
Ett av årets absolut bästa spel i single player. Ett mycket detaljerat, välbalanserat och stämningsfullt spel.

Desperados
Det är i grund och botten bara frågan om Commandos i vilda västern. Men det fungerar rätt bra det också.

Commandos
En av de största spelframgångarna under senare år. Ett mycket svårt, men ändå ovanligt underhållande spel.

Syndicate Wars
Spelet som blev stamfader för denna typ av strategispel. Häftiga vapen i futuristiska omgivningar. Är dock en smula föråldrat.

PLUS & MINUS

\+ Fantastiskt detaljerade och mycket stämningsfyllda banor.

\+ Svårighetsgraden har blivit lagom sänkt i förhållande till föregångaren.

\+ Glimrande blandning av action, taktik och små gåtfulla uppdrag.

\- Multiplayer-delen verkar ganska spartansk.

\- Grafiken är ganska grovkornig i zoom-läge.

\- Det kan ta lite tid att vänja sig vid styrningen.

BETYG

Trots några besvikelser här och där och en bristande multiplayer-del är *Commandos 2* det bästa spelet i sin genre hittills, med en i det närmaste perfekt blandning av action och taktiska överväganden.

9

■ Producent: **Funcom** ■ Utgivare: **Funcom, 0047-2242 0102** ■ Pris: **449 kr** ■ Webbplats: **www.anarchyonline.com**

ANARKIN FRODAS

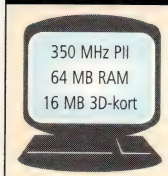
GENRE Online-rollspel

Statistik

Online-äventyr i en science fiction-värld 30 000 år in i framtiden, där du kastas in i en konflikt mellan rebeller och storkapitalismen.

- Tusentals spelare på Nätet
- 12 yrken
- >100 förmågor
- Oändlig speltid
- 3D-värld av episka dimensioner

HOW LOW CAN YOU GO?



Anarchy Online kräver kraft. Till och med på en dator i den här klassen kan grafiken ibland hacka lite.

ANARCHY ONLINE är en vacker resa ut i cyberrymden

Redan under sommaren fick vi tag på en recensionskopia av det ambitiösa norska online-rollspelet *Anarchy Online*. Men eftersom spelets servrar vid den tidpunkten led av så många barnsjukdomar att det var i stort sett omöjligt att prova spelet, valde vi att lägga undan det tills nätverksdelen var på plats. Det är den i stort sett nu, och tack för det, för *Anarchy* är en både ovanligt snygg och underhållande resa in i en mycket spännande online-värld.

Av Darren Evans

Året är 29 475, och du har just anlänt med ett transportskepp till den fjärran kolonin Rubi-Ka. Det är en värld präglad av oro och du måste direkt efter ankomsten välja vilken sida du ska stötta. Kommer du att säga farväl till din självständighet och arbeta för Omni-Tek, det samvetslösa företaget som utnyttjar massorna och utvinner ämnet Notum, som är oumbärligt för utvecklingen av ny nanoteknologi? Eller kommer du att hjälpa de rebelliska klaner som kämpar mot Omni-Tek? Du kan också välja att förbli neutral och försöka klara dig på egen hand i ett av spelets självständiga områden.

Din första uppgift är att bygga upp din karaktär. Det finns fyra raser att välja mellan: De mångsidiga solitus, de lömska opfifex, de enorma och brutala atrox eller nanos, som behärskar den senaste nanotekniken. Du kan ändra din karaktärs utseende genom att justera kroppens storlek och längd samt välja hud- och hårfärg. Dessutom finns otaliga typer av kläder, och du kan till och med få din figur tatuerad, om du gillar sånt.

Därefter ska du välja yrke. Det finns totalt 12 olika: Agent, läkare, säkerhetsvakt, ingenjör, byråkrat, äventyrare, metafysiker, nanotekniker, handelsman, reparatör, soldat och kampsportsexpert.

Till sist väljer du ett smeknamn innan du kastas in i tränings-området, där nya karaktärer i relativ fred och säkerhet kan öva sig på att använda vapen, föremål och spelets menysystem.

Anarchy Online är ett banbaserat multiplayer-spel. Du erhåller poäng när du har genomfört olika uppdrag (quests), och när du har tjänat in tillräckligt många går du upp en nivå och belönas med så kallade "improvement points" (IP), som kan användas för att lära din karaktär flera av de många hundra olika färdigheterna i spelet. Om du t ex satsar på en karriär som lönnmördare bör du använda dina IP inom områden som bakhåll, kamouflage och anfall på långt håll.

STAMMEN SAMLAS Deltagarna i Robinson år 29 475 har tydligen glömt bort att ge en av sina kollegor hans dagliga portion ris. *Anarcy Online* är fyllt av små trevliga platser av denna typ.

Mycket snyggt

Det första man lägger märke till är dock den fantastiskt snygga grafiken. 3D-grafikmotorn skapar

SKÖNA NYA ONLINE-VÄRLD Det är lätt att förlora sig i de fantastiskt omväxlande 3D-miljöerna.

ENKELT Det är uppfriskande med ett online-spel som inte är fullt med orcher och magi.

SPINDELMANNEN Det finns massor av varelser att bekämpa, som t ex denna söta filur.

KOPIERING Det är inte svårt att se vilka filmer skaparna av *Anarchy Online* har hämtat inspiration från (eller kanske snarare stulit från). Här är det renodlad Bladerunner-design som gäller. Men vad gör det, bara spelet är bra.

en stämningsfull, dyster och Bladerunner-liknande värld med levande storstäder som vimlar av liv och fantasifullt designade jättebyggnader.

Lyckade vädereffekter och växlingen mellan natt och dag hjälper till att förstärka spelets stämning. Redan under den första timmen bevittnade vi t ex ett spektakulärt åskväder, där blixtarna regnade från himlen och vinden tjöt. Därtill kommer ljudeffekter av hög kvalitet och dynamisk musik, som skiftar tempo allt efter vad som utspelas på skärmen.

Och sedan då?

Anarchy Online är dock tyvärr inte perfekt. De mycket detaljerade karaktärerna gör t ex att man måste förbereda sig på en viss väntetid varje gång man kommer in på ett nytt område, medan PC:n laddar alla texturer som krävs för att skapa din karaktär.

Stridssekvenserna kan också vara problematiska, speciellt när du slåss mot monster och andra datorstyrda karaktärer, där spelet helt enkelt uppför sig konstigt. Vi försökte t ex flera gånger att starta ett slagsmål mot en motståndare som visade sig vara för stark, varefter vi stack iväg. Efter en häftig jakt genom smala gångar och in och ut ur små rum trodde vi att vi hade undkommit vår förföljare, bara för att upptäcka att vår hälsa fortsatte att minska eftersom vår motståndare tydligen fortfarande gav oss ohämmat med stryk, även om vi inte kunde se honom någonstans.

3D-grafikmotorn skapar en stämningsfull och dyster Bladerunner-liknande värld.

Då är det mer underhållande och oförutsägbart att kämpa mot andra spelare. Dessa uppgörelser är begränsade till speciella, tydligt märkta stridszoner i gränslandet mellan de stridande fraktionerna. Detta gör striderna i *Anarchy Online* till en underhållande del av spelet, som tack vare de fantastiska miljöerna blir mer omväxlande än det vanliga spell-kastandet och svärdviftandet som annars är standard i de flesta online-rollspel.

Trots felen (som enligt uppgift snart ska ordnas med en patch) är *Anarchy Online* en av de vackraste och mest avancerade (grafiskt sett) online-upplevelserna just nu. Ett spel som visar att ren anarki faktiskt kan ha sina ljusa sidor.

DOMEN

ANARCHY ONLINE

TEKNIK

Minimum	350 MHz Pentium II	64 MB RAM	16 MB 3D-kort	
Rekommenderas	550 MHz Pentium II	64 MB RAM	32 MB 3D-kort	
Grafik	Software rendering ✘	Direct3D ✔	3dfx ✔	OpenGL ✘
Ljud	EAX (SB Live!) ✘	Aureal 3D ✘	Dolby Surround ✘	

MULTIPLAYER Max antal spelare: PC - 0 LAN - 0 Internet - >1 000
Antal spelare per CD: 1 Antal CD per spel: 1 Minimum modem: 56 kbps

MULTIPLAYER-BETYG 8

KONKURRENTER

Anarchy Online
Det utan jämförelse snyggaste av de många online-spelen. Är generellt sett också ganska underhållande.

Everquest
Ett annat riktigt bra online-rollspel i 3D, som fortfarande är väldigt populärt bland Internet-folket.

Asheron's Call
Är rent grafikmässigt något snyggare än t ex *Everquest* och är dessutom utrustat med ett unikt hierarkiskt system.

Ultima Online
Spelet som startade hela genren. Har med det senaste tillägget dessutom sent omsider tagit steget in i 3D-tidsåldern.

PLUS & MINUS

\+ Fantastisk 3D-grafikmotor ger den Bladerunner-liknande världen liv.

\+ Du kan själv välja den kameravinkel som passar dig bäst.

\+ Mycket varierade landskap inklusive både städer och öknar.

\+ Du kan själv designa din karaktär på alla möjliga sätt.

\- Striderna mot de datorstyrda karaktärerna är fulla av fel.

\- Lite för långa laddningspauser när du kommer till ett nytt område.

BETYG

Om du kan ha överseende med alla småfel i spelets gameplay finns det god underhållning att hämta i *Anarchy Online* från norska Funcom. Det har i alla fall aldrig varit så tjusigt att gå på cyberäventyr.

8

■ Producent: **Core Design** ■ Utgivare: **Infogrames, 08-761 10 01** ■ Pris: **449 kr** ■ **www.eidosinteractive.com/games**

FRAMTIDSSNUTAR

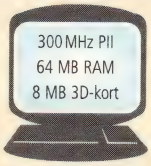
GENRE Action/adventure

Statistik

Storstaden har problem och det är upp till dig att styra fyra stridsberedda poliser genom de många prövningarna i ett försök att bromsa det hotande kaoset.

- 11 banor
- 4 karaktärer
- Första- eller tredjeperson
- Himmel eller helvete

HOW LOW CAN YOU GO?



De vanliga reglerna gäller även här: Sätt ned detaljerna och skärmupplösningen, så kör grafiken fortare. Under alla omständigheter handlar det om ett ganska grafiktungt, och därmed maskinkrävande, spel.

PROJECT EDEN är en vacker, men lite enformig upplevelse

Föreställ dig en framtidsvärld, där biffar är ersatta av syntetiskt kött. En värld, där våldet är en del av vardagen, och där bara de bäst beväpnade överlever. Föreställ dig *Project Eden*.

Av Jon Brown

Det team-baserade actionspelet börjar när ett mindre uppror uppstår vid den lokala matfabriken. Det är nu ditt ansvar som ledare av säkerhetspolisen (Urban Protection Agency) att bromsa oroligheterna och återskapa harmonin i området.

Efter den korta upptakten är du redo att skicka ditt slagkraftiga fyrmannalag i aktion. Medlemmarna av gruppen är var och en försedd med sina egna färdigheter, som du får användning för i den polisfientliga futuristiska världen. Där finns Amber, en uppumpad Robocop-kopia, som med sin skinande metallkropp kan springa genom giftiga områden som hennes mänskliga kollegor inte tål, oftast för att nå fram till en kontakt eller för att hämta ett batteri. Minoko är lagets datorexpert, som utnyttjar den senaste tekniken för att hacka sig in i diverse datorterminaler, i regel för att få tillgång till maskiner eller för att öppna låsta dörrar. Därtill kommer mångsysslaren André och slutligen ledaren Carter.

De kan alla styras från första- eller tredjepersonsperspektiv, och man väljer själv vilken figur man ska kontrollera och när.

Den har vi redan sett

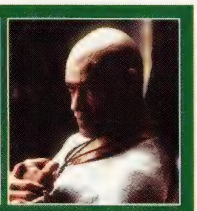
Problemet är att de fastställda rollerna snabbt blir allt för begränsade och gör de olika små uppdragen något rutinmässiga redan efter de första banorna. Man ska nästan alltid hitta ett batteri som ska användas för att starta en hiss eller någon annan maskin. Man ska använda en Rover (en liten fjärrkontroll) för att aktivera en kontakt på en avlägsen del av banan, och Amber måste vada genom kemiskt avfall för att hämta ett eller annat föremål.

Så när du kommer fram till den sista banan (djupt under marken i fiendens bas), har de små uppdragen utvecklat sig till frustrerande plikter. Med det sagt kan det dock

VÄLGENOMTÄNKT I krissituationer ska du inte räkna med att dina fyra krigare själva kan ta sig ur svårigheterna.

ELITSNUTAR

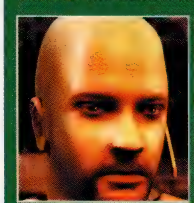
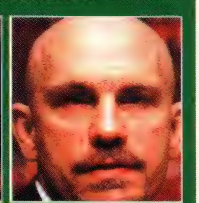
MÖT DE FYRA POLISERNA OCH DE SKÅDESPELARE SOM MÅSTE VARA SJÄLVSKRIVNA FÖR ROLLERNA OM *PROJECT EDEN* BLIR TILL FILM



Namn: Carter
Skådespelare: Laurence Fishburne
Roll: Team leader
Kliché: Hans sista uppdrag före pensionen

Namn: Minoko
Skådespelare: Michael Jackson
Roll: Datorexpert
Kliché: Den oerfarna nybörjaren

Namn: Amber
Skådespelare: Robocop
Roll: Mekaniserad murbräcka
Kliché: En maskin med känslor

Namn: André
Skådespelare: John Malkovich
Roll: Mångsysslare
Kliché: Högfärdig med samarbetsproblem

HALLÅ, SE DIG FÖR VAR DU SKJUTER! *Project Eden* är fyllt med snygga banor som prövar både hjärnan och avtryckarfingret. Tyvär förstörs det av gruppmedlemmarnas ointelligenta uppträdande som gör striderna till en rörig historia.

inte förnekas att spelet generellt sett är snyggt designat, och särskilt mot slutet en fröjd att se på.

Tänk er dock för

Projekt Eden dras också med ännu ett märkbart problem. Den artificiella intelligensen hos dina egna gruppmedlemmar är nämligen, för att vara diplomatisk, av tämligen skiftande kvalitet.

Ordern "följ mig" glöms ofta bort eller ignoreras, vilket gör det svårt att slippa helskinnad genom spelet. Och om de fyra Urban Protection-agenterna verkligen är så vältränade, varför kan de då inte lyfta varandra den halva meter som ofta saknas för att kunna nå upp till de många kontakter som är just utanför deras omedelbara räckvidd? En liten brist som förstör lite av spelets annars ganska väl genomtänkta team-baserade gameplay.

Dessa problem förstärks under stridssekvenserna där de fyra ständigt får panik och springer runt i förvirring så att du ofta råkar skjuta dina egna. Lyckligtvis består spelets gameplay mer av gåtlösning än action, så att du inte allt för ofta kastas ut i dessa hektiska närstrider, men det är ändå ett problem som borde ha lösts innan spelet gavs ut.

Trots detta får *Project Eden* en fin sjua, främst på grund av de väldesignade banorna och huvudpersonerna. Dessutom är spelet fyllt med imponerande grafiska effekter, som håller intresset på topp en bra bit in i spelet. Det ändrar dock inte det faktum att uppdragen är för enformiga för att man ska sitta andlös genom de 11 banorna. Med lite mer variation kunde *Project Eden* ha blivit en stor hit. Nu får det nöja sig med att nå nästan ända fram.

DEJA-VU Det finns ingen större variation i *Project Eden*, så när du kommer till tredje banan har du prövat det mesta.

Den artificiella intelligensen hos dina egna gruppmedlemmar är, för att uttrycka sig diplomatiskt, av tämligen skiftande kvalitet.

DOMEN

PROJECT EDEN

TEKNIK

Minimum	300 MHz Pentium II	64 MB RAM	8 MB 3D-kort	
Rekommenderas	500 MHz Pentium II	128 MB RAM	16 MB 3D-kort	
Grafik	Software rendering ✘	Direct3D ✔	3dfx ✔	OpenGL ✔
Ljud	EAX (SB Live!) ✘	Aureal 3D ✘	Dolby Surround ✘	

MULTIPLAYER Max antal spelare: PC - 1 LAN - 4 Internet - 4
Antal spelare per CD: 1 Antal CD per spel: 1 Minimum modem: 33,3 kbps

MULTIPLAYER-BETYG **7**

KONKURRENTER

Desperados
När vi snackar team-baserad gåtlösning hör Infogrames westernversion av *Commandos* till de bästa i genren.

Anachronox
En helt annan form av gruppäventyr, som faktiskt är lättare att lära sig än *Project Eden*.

Project Eden
Egentlig ett ganska hyfsat spel, som dock tappar mark i toppstriden på grund av bristen på omväxling och krånglig styrning.

Tomb Raider: Chronicles
Det senaste och nog också sämsta spelet hittills i den till synes oändliga berättelsen om storbystade Lara Croft.

PLUS & MINUS

\+ En del mycket lyckade grafikeffekter och tjusiga karaktärer.

\+ Banorna är vackert designade rakt igenom, och lagom utmanande.

\+ En välbalanserad blandning av gåtlösning och actionsekvenser.

\- Styrningen kan ibland vara ganska frustrerande.

\- Actionsekvenserna handlar ibland mer om tur än skicklighet.

\- Uppdragen börjar att bli lite enformiga efter de första banorna.

BETYG

Project Eden får bra betyg tack vare de grafiska kvaliteterna och den passande blandningen av action och smågåtor. Tyvärr saknas lite variation och bättre artificiell intelligens för att det ska få ett toppbetyg.

7

■ Producent: **Fever Pitch Studios** ■ Utgivare: **Ubi Soft, 08-564 351 30** ■ Pris: **399 kr** ■ **Webbplats: www.ubisoft.nu**

GENIALISKT SLAG I RYMDEN

CONQUEST

STATISTIK

Här kommer ett av årets hittills suveränt bästa realtidsstrategispel. Tycker vi.

- 3 raser
- 4 års utvecklingsarbete
- 16 kartor framme samtidigt på varje bana
- 1 nytänkande spel

I *Conquest: Frontier Wars* utkämpar tre raser en bitter strid om makt. **DET HAR VI HÖRT 10 000 GÅNGER FÖRUT**, säger du, men du kan lika gärna lägga av med sånt snack

Realtidsstrategin har stått och stampat lite på senare tid. Därför är de bästa spelen i genren fortfarande titlar som *Red Alert, Age of Empires II* och *StarCraft*.

Av Christian Hannibal

Vid första anblicken är det lätt att döma ut *Conquest: Frontier Wars* som ännu en fantasilös *StarCraft*-klon med förbättrad grafik. Här finns tre konkurrerande raser - terran (människor), mantis (insektsliknande) och celareons. Här finns byggandet av baser och insamling av resurser, forskning och stora rymdslag. Men *Conquest: Frontier Wars* skiljer sig ändå från mängden. Det har inte bara kopierat och förbättrat de bästa funktionerna från de största spelen, det har även hittat på en rad nya saker som bara MÅSTE bli standard i kommande RTS-spel.

Ordinär handling

Handlingen är ganska ordinär. En amiral på ett av Jordens stora rymdskepp ute på ett forskningsuppdrag har överfallits av en hittills okänd ras med tillgång till ett så kallat maskhål, genom vilket man kan resa med ljusets hastighet. Det är nu din uppgift som spelare att driva de insektsliknande fienderna tillbaka till den rymddynghög som de kommit ifrån.

Som i många andra spel ska du bygga upp en bas och samla in resurser. Men det är här som spelet plötsligt blir intressant, för i detta spel är det ytterst begränsat var du kan bygga dina baser. Du kan nämligen bara bygga på de planeter som finns i varje enskilt system. På dessa planeter finns det naturligtvis begränsat med plats, så du måste snabbt sprida din bas till flera planeter, och ditt försvar kommer därför att spridas ut över ett större område. Detta tvingar dig att tänka strategiskt, disponera dina trupper förnuftigt och tänka igenom allt vad du ska bygga.

Utvecklarna på Fever Pitch Studios har fått den genialiska idén att begränsa ammunitionen på alla farkoster, så att de ofta måste fylla

FULL FART PÅ DETALJERNA
Det är ingen hejd på rymdfantasierna i *Conquest: Frontier Wars*.

incite Golden Award

TEST

GENRE Strategi

på förråden. Detta kan antingen ske genom att man har förrådsskepp i sin flotta, eller att man bygger förrådsplattformar på olika planeter. På så vis tillförs ett realistiskt element och en autentisk spänning, genom att man tvingas bevaka sina förrådsskepp, eftersom ens krigsflotta är helt hjälplös utan förråd. Man har därför inte bara en stor flotta med krigsskepp som flyger runt i rymden, man måste ha förrådsskepp också. Det blir därmed ytterst attraktivt för en motståndare att skjuta ned fiendens förrådsskepp, eftersom det därefter blir ganska lätt att förstöra resten av flottan med små medel.

En offensiv till en ny galax rinner snabbt ut i sanden om man inte försäkrar sig om förrådslinjer av en viss kaliber. Detta kan dock ibland innebära att spelets hastighet sänks kraftigt, eftersom det samtidigt innebär att man måste spela med både livrem och hängslen.

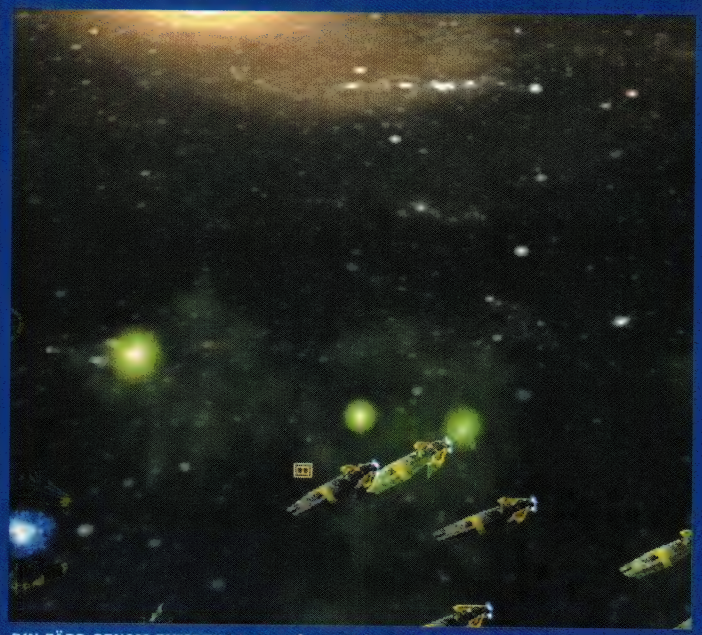
Alla de nya idéerna

Många RTS-spel hämmas av att det ofta är alldeles för enkelt att bara bygga 50 stycken av en någorlunda billig enhet och sedan storma motståndarens bas. Det tricket har Fever Pitch Studios emellertid satt stopp för. De har nämligen infört så kallade command points, som avgör hur mycket eldkraft du kan köpa dig. Har du 30 command points måste du t ex välja mellan 15 små, snabba enheter, 7 stora, kraftfulla enheter eller en blandning. Därigenom slipper man de stora kaotiska slagen mellan 100 enheter av en typ och 100 enheter av en annan. Man tvingas helt enkelt att balansera sin flotta för att den ska ha en chans. Dessutom är det sätt på vilken man använder sin flotta också mycket raffinerat, eftersom de enskilda planeterna i stort sett inte har några försvarsanläggningar. De måste placeras svävande i rymden. Det betyder att *Conquest* kommer att handla om riktiga flottslag i stället för de monotona stormningarna av försvarsanläggningar.

Samtidigt bjuder spelet på andra nyheter. Här finns nämligen intelligenta ledare i form av amiraler, som du kan sätta till att leda en flotta. Det geniala med dessa amiraler är inte bara att de har en lysande artificiell intelligens som gör att de kan agera på ett förnuftigt sätt enligt den attityd man försett dem med, det innebär också att de ger bonuspoäng i en rad kategorier till hela den flotta som

HOW LOW CAN YOU GO?

Om du sänker upplösningen och drar ned på effekterna räcker en dator i den här klassen.



DIN FÄRD GENOM RYMDEN bjuder på maskhål, stjärnbilder, planeter och asteroidbälten ... för att inte nämna action.

UNDER STRID kan du zooma in på dina skepp och se dem långsamt glida isär.

de leder. Detta innebär i sin tur att man verkligen är rädd om flaggskeppet. Dessutom är det skillnad på vilken bonus de enskilda amiralerna ger, så man måste välja dem med omsorg. Det finns inget värre än att ha byggt upp en flotta av battleships bara för att upptäcka att man lagt ut en förmögenhet på en amiral som bara ger bonus till dreadnoughts. Det verkligt lysande är också att den artificiella intelligensen både hos ens amiraler och hos fienderna är så avancerad att man faktiskt vågar överlåta hela stjärnsystem till sina amiraler, medan man i gengäld verkligen måste akta sig för de lömska motståndarna.

Kontroll över maskhålen

Den kanske största nyheten är nog att man spelar på flera kartor samtidigt. Dessa kartor är sedan inbördes förbundna med maskhål. Ett sådant maskhål utgör därför en viktig strategisk knutpunkt, som måste försvaras till varje pris, eftersom de alltid är enda sättet att ta sig till ett annat system.

Återigen tillförs här nya dimensioner till spelets strategi, eftersom alla vill kontrollera maskhålen för att kunna kontrollera så många system, och därmed resurser, som möjligt. I början kan man ha lite svårt att hålla reda på de olika kartorna eftersom det kan finnas upp till 16 stycken att hålla ögonen på samtidigt, men man lär sig snabbt att utnyttja sina amiraler medan man håller ett öga på den grafiska översikten.

Med alla dessa nyheter skulle man kanske kunna tro att det skulle ta lång tid att sätta sig in i hur man spelar *Conquest*. Så är dock inte alls fallet.

Årets strategispel?

Har man spelat *Age of Empires II* eller något liknande kommer de allra flesta order att ske helt intuitivt. Rent styrningsmässigt påminner det nämligen mer om detta spel och *Red Alert 2* än t ex *Homeworld,* även om det på ytan liknar det sistnämnda mera. Detta beror på att spelet grafikmässigt är uppbyggt som 3D-modellerade figurer och miljöer på en 2D-bakgrund. På detta sätt får man de vackra rymdscenarierna från *Homeworld* samtidigt som man behåller överblicken från *AoE2*. Vi kan dessutom lova att det är vackra scenarier som vi får se. Allt från vackra stjärnbilder och snurrande meteorer till de enastående vackert animerade

DE MÅNGA SPECIALUTVECKLADE VAPNEN gör att striderna också är snygga att se på.

EN DUKTIG AMIRAL tillför din flotta många bonuspoäng som är vitala i kampen mot fienden.

TEST

enheterna är helt i toppklass. När man sedan också kan zooma både in och ut som man vill är det verkligen ett spel i visuell toppklass.

Varför får *Conquest: Frontier Wars* då inte betyget 10, om det nu är så fantastiskt och nyskapande? För att det trots allt har skönhetsfel. Mantis och celareons är bara tillgängliga i multiplayer och skirmish. Musiken i spelet är visserligen bra, men övriga ljud och de intalade replikerna lever inte riktigt upp till resten av spelet. Dessutom är menyerna och mellansekvenserna inte heller i toppklass. Det är dock småfel som inte kan förta intrycket att *Conquest: Frontier Wars* är den RTS-frälsare vi väntat på så länge. Nämligen ett spel med nya idéer och som samtidigt behärskar alla klassiska knep. En klar kandidat till årets strategispel.

DOMEN

CONQUEST: FRONTIER WARS

TEKNIK

- **Minimum** 350 MHz Pentium II 64 MB RAM 8 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 500 MHz Pentium III 128 MB RAM 16 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✘ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✘
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✘ Aureal 3D ✔ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 32 Internet - 32
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 56 kbps

MULTIPLAYER-BETYG 9

KONKURRENTER

■ **Conquest: Frontier Wars**
Nyskapande och snygg rymdstrategi, som verkar genomarbetad in i minsta detalj. Toppklass.

■ **Age of Empires 2**
En klassiker i genren. Ett spel som kan spelas i flera hundra timmar. Utspelas under den mörka medeltiden.

■ **Homeworld**
I full 3D utkämpas gigantiska rymdslag, på ett sätt som annars bara kan ses på film. Spektakulärt.

■ **Starcraft**
Har ett par år på nacken, men anses av många fortfarande som något av det bästa som genren har sett.

PLUS & MINUS

\+ En strålande idé med intelligenta amiraler.

\+ Flera kartor på samma gång är nytänkande.

\+ Strålande multiplayer, där raserna är välbalanserade.

\+ Snygg grafik och nyskapande banddesign tillför nytt djup till genren.

\+ Strategisk förmåga är viktigare än råstyrka.

\- Bara en av raserna kan spelas som kampanj.

BETYG

Vi GILLAR *Conquest*. Detta spel kommer att sätta standarden för RTS-spel under flera år framöver, precis som *Command & Conquer* gjorde. Massor av nytänkande och respekt för gamla finesser.

9

■ Producent: **Timegate** ■ Utgivare: **Ubi Soft, 08-564 351 30** ■ Pris: **399 kr** ■ **www.timegatestudios.com**

VÄLKOMMEN TILL MITT SLAKTHUS

Strategispelet **KOHAN** är en underhållande blandning av turn-baserat spel och realtidsspel

GENRE Strategi

STATISTIK

En blandning av turn-baserad strategi och realtidsstrategi med en medryckande single player-kampanj, bra motstånd från de datorstyrda styrkorna och en solid multiplayer-del.

- 8 spelare i multiplayer
- 100-tals fiender
- 40 enheter på en gång

FIGHT ***Age of Empires*- och *Diablo*-fans lär känna sig hemma i spelets många strider.**

There can be only one!, ropade Christopher Lambert efter att ha huggit huvudet av skurken i den första *Highlander*-filmen från 1986. Utöver att vara bra på att ropa högt är highlanders kända för två saker: De är mästare på att hantera svärd, och så är det hopplöst att försöka sälja dem en livförsäkring. En highlander är i stort sett odödlig, för det enda som kan döda honom är att hugga av huvudet. Gamla goda highlander. Odödlig, och för aggressiv för att kunna få jobb som t ex sjuksköterska. Men sådana är de odödliga.

Av Darren Allan

De odödliga krigarna i spelet *Kohan: Immortal Sovereigns* (vilket betyder Kohan: De Odödliga Envåldshärskarna) är lite vänligare än highlander. De lever och bor tillsammans med vanliga människor i landet Khaldun, som har en levnadsstandard och ett lyckoindex som är högre än Norge och Schweiz tillsammans. En union av monster, djävlar och andra mörkervarelser låter en dag en mur av ondska regna ned över landet, och det är inte så trevligt, men å andra sidan skapar det en konflikt som bara kan lösas med våld, och den typen av spel gillar vi här på *incite PC Games*.

De odödliga blir dödade, men eftersom detta är en omöjlighet återvänder de, och det är nu din uppgift att föra dem till seger. Du styr den odödlige hjälten Darius.

HUVUDPERSON **Du styr krigaren Darius runt i spelets värld, Khaldun.**

Mer variation önskas

Single player-kampanjen består av en rad uppdrag som är utformade så att de utgör en överordnad historia. Det går inte att föra med sig mänskliga styrkor från uppdrag till uppdrag, men man kan dock föra med sig de odödliga. Vår enda negativa kritik är att det hela är lite för linjärt, det finns bara en väg till målet.

Uppdragen går normalt sett ut på att bygga en stad och skapa en armé på samma sätt som i *Age of Empires*: Börja med sågverk och smedja och utvinn trä, järn, sten och guld. Det finns möjlighet att handla med råvaror och t ex byta guld mot trä, och det fungerar enkelt och naturligt.

När de skapats slås dina soldater samman i kompanier, så att en anfallsstyrka kan bestå av infanterister, kavalleri och tungt bepansrade

DRAKEN SKA DÖ

Kohans enheter har vissa fantasy-element över sig. Här finns traditionella mänskliga infanterister och kavallerister till häst, men också minions – enormt irriterande små zombie-idioter – och ett riktigt svin till drake. Vi möter här draken i ett multiplayer-scenario. Målet är naturligtvis att döda den (och för övrigt också de andra spelarna).

Tidigt i scenariot vrålar draken förbi nära vårt läger ... och upptäcker av en slump vår guldgruva. Vi kan bara se på medan gruvan brinner.

Vi ropar "räliga pösmunk" och sätter infanterister, kavallerister och bärsärkar på att hålla vakt om den skulle komma förbi igen.

Vi förlorar nästa slag, men samlar styrkorna till en slutlig uppgörelse. Tredje gången anfaller den vår stad ... då är det "adios amigo".

dragoner. Kompanierna kan kombineras med andra kompanier, och alla förflyttningar utspelas i realtid med peka och klicka.

Turn, baby, turn

Spelets turn-baserade element dyker upp när vi t ex talar om formationer. Flyttar du en större armé från A till B kan du beordra snabbmarsch. En styrka i hög fart är sårbar, och dyker fienden upp ligger du illa till, men alternativet kan vara att samma manöver tar fem gånger så lång tid. Formationssystemet är för övrigt flexibelt och lätt att använda.

En bra sak är att man slipper att klicka besinningslöst 5 000 gånger under en strid medan man försöker dirigera en styrka till en plats och soldaterna helst vill hem och flyr i panik, eller helt enkelt finner sig i att bli slaktade. Styrning och kontroll är logiska, och det kan många konkurrenter i genren lära sig ett och annat av. Förråd är viktiga i alla slags strider, för utan ammunition, gulasch och liknande blir soldater snabbt trötta. I spelet skaffas förråd via så kallade *supply zones*. Dessa upprättas i vänligt sinnade städer och ger trötta och sårade soldater möjlighet att reorganiseras, spela lite kort och samla sina tankar.

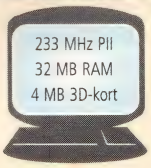
De odödliga utgör en bra krydda i spelet. De kan ta kommandot över trupper och kan utnyttja kraftfulla bonusföremål. De samlar på sig erfarenhetspoäng, så det smyger sig också in ett rollspels-element.

Visuellt är *Kohan* helt OK, med fina effekter och anständiga miljöer och animationer – även om det vid vissa tillfällen händer lika mycket på skärmen som utanför ett öltält på Hultsfredsfestivalen när drickan är gratis. Så ser väl panik ut, och det är inte något som drar ned det samlade intrycket.

Du kan träna multiplayer mot datorn innan du spelar på Internet, och den datorstyrda motståndaren är mycket svår, även för härdade strategiveteraner. Du kan också spela team-orienterade strider, där målet t ex kan vara att döda en stor drake.

Kohan är absolut över genomsnittet. Fina multiplayer- och single player-strider ger tillsammans med en scenario- och kart-editor en stark 7:a.

HOW LOW CAN YOU GO?



Det går att köra spelet på en vanlig enkel Pentium 233 med 4 MB 3D-kort, men vi rekommenderar att du har ett grafikkort med minst 12 eller 16 MB RAM.

LÄTT ATT HITTA I Spelets design och utformning av menyer är enkel och betyder att man snabbt kommer i gång med att spela.

DOMEN

KOHAN

TEKNIK

Minimum	233 MHz Pentium	32MB RAM	4MB 3D-kort	
Rekommenderas	350 MHz Pentium II	64MB RAM	16 MB 3D-kort	
Grafik	Software rendering ✔	Direct3D ✔	3dfx ✘	OpenGL ✘
Ljud	EAX (SBLive!) ✘	Aureal 3D ✘	Dolby Surround ✘	

MULTIPLAYER Max antal spelare: PC - 1 LAN - 0 Internet - 8
Antal spelare per CD: 1 Antal CD per spel: 1 Minimum modem: 33 kbps

MULTIPLAYER-BETYG **8**

KONKURRENTER

Age of Empires 2
Storslaget historiskt strategispel med lång livslängd. Kolla in alla bra tillägg som förlänger spelets liv.

Kohan
Glimrande kombination av det traditionella turn-baserade strategispelet och det moderna realtidsstrategispelet.

Europa Universalis
Stort och omfattande historiskt krigsspel från Europas medeltid. Här kommer du långt med diplomati.

Warlords Battlecry
Detta fantasyspel är ett annat bra spel med både turn-baserat och realtids-gameplay.

PLUS & MINUS

\+ Turn-baserad strategi och realtidsstrategi i ett och samma spel.

\+ Bra och enkel design gör spelet lätt att spela.

\+ Välgjord multiplayer-del med bra team-uppdrag.

\+ Varierade uppdrag och gameplay och möjligheter att själv göra uppdrag.

\+ Välfungerande kart-editor förlänger spelets livslängd.

\- Lite för linjära uppdrag och kampanjer.

BETYG

Kohan är en uppfriskande nyhet i strategigenren med en aptitlig design och ett underhållande gameplay. Kan rekommenderas för strategispelare som gillar krigiska multiplayer-fester à la *Age of Empires*.

7

■ Producent: **Deadline Games** ■ Utgivare: **Vision Park, 08-545 89 200** ■ Pris: **449 kr** ■ **www.deadline.dk**

DAGS ATT PACKA IGEN ...

GENRE Gåtlösningsspel

STATISTIK

I quiz-form leds du vid handen runt till en rad av världens största sevärdheter. Från Nya Zeelands frodiga skogar till det karga Mount Everest.

- 3000 nya frågor
- 40 kartor
- 3 minispel
- Skandinavisk underhållning i toppklass

I **GLOBETROTTER 2** får du återigen resa Jorden runt med hjärnan som transportmedel

Det gäller att vara kvick och rejält allmänbildad när du kastar dig ut på en världsomspännande resa i danska *Globetrotter 2*. På det viset liknar spelet sin föregångare. Men nya uppdrag, roliga nya karaktärer och små aktivitetsspel ger ny krydda åt ett framgångsrikt recept.

Av Stig Boesgaard

BEDUINHELVETE Det finns fler öppna landskap och färre storstäder än i det första spelet. Det ger större variation.

Det har sålts hela 50 000 exemplar av det första Globetrotter-spelet i Skandinavien, vilket gör det till ett av förra årets absolut största spelframgångar. Uppföljaren, *Globetrotter 2*, liknar också föregångaren till förväxling.

I all sin enkelhet handlar spelet om att resa världen runt och se alla de fascinerande sevärdheterna som de olika resmålen har att bjuda på. I varje stad eller område placeras man på en karta. Därefter handlar det om att hitta små symboler som representerar en byggnad. När man kliver på dem dyker ett hus magiskt upp på kartan. Det kan vara ett hotell, en kiosk, ett företag med ett ledigt jobb eller Globetrotter-klubbens lokalavdelning. I det sista huset hämtar man sina uppgifter som antingen ska lösas lokalt eller kräver ett antal resor runt omkring i världen.

Till transporten står både flyg, tåg, färjor och bussar till buds. Men de kostar pengar. På vägen ska du därför svara på små frågor, vilket antingen ger pengar på kontot eller energi att springa runt i städerna.

Till skillnad från den första versionen av *Globetrotter* växlar vädret dramatiskt flera gånger medan du vandrar runt i landskapet. Det har dessutom tillkommit en liten vägvisare – en polis. Han kan också varna för den irriterande rånaren som snor hälften av ens förmögenhet om man stöter på honom på natten. Rövaren har fått sällskap av en del blodtörstiga hajar som cirklar runt i vattnet över hela världen.

Alla de små grafiska detaljerna, som hotfulla hajfenor, tåg som lägger ut egen räls vid ankomst till en ny stad och den äkta 3D-känslan, figuren, byggnaderna och kartan gör *Globetrotter 2* till en underhållande bekantskap. Det finns otaliga frågor och uppgifter som man ska lösa för att tjäna pengar eller energi. De är varken för enkla eller för tråkiga och gör *Globetrotter 2* till ett vuxenspel som också kan spelas av barn och unga som vill lära sig mer om fysik, historia, astronomi eller geografi. Ämnena är många och man kan lätt lägga flera timmar på en enda speluppgift eftersom man upplever och lär medan man kämpar sig fram på kartan.

För att ge tvåan en liten extra knorr finns det särskilda uppdrag

SNABBT BYGGT Husen "ploppar" upp när du kommer fram till dem. Här har vi hittat Globetrotter-klubbens högkvarter – den plats där du får dina uppgifter.

HOW LOW CAN YOU GO?

För att vara ett spel där man löser gåtor är *Globetrotter 2* snyggt, men det betyder också att du behöver en rejäl dator för att spela det..

BUTLERN GJORDE DET! Det finns över 3 000 nya frågor av vitt skild svårighetsgrad. Här är en av de enklare ...

DÖDENS KÄFTAR Hajen är en av de nya motståndarna i spelet. Den "äter" hälften av din energi om den får tag i dig.

Det handlar om ett spel för hela familjen. I det här sammanhanget är det faktiskt positivt.

där du antingen ska köra fyrhjulsdrivna bilar genom öknen, slalomtuffa runt i en gummibåt i vattnet eller hoppa från avsats till avsats på ett högt berg. Allting ska göras på tid och snabbhet belönas med klingande mynt.

Globetrotter 2 kommer utan tvekan att väcka igenkännandets glädje hos de som är bekanta med serien. För nya spelare är det en bra idé att hoppa på tåget. Det är inget spel för de blodtörstiga action-fansen, men i gengäld är det perfekt för en trevlig gåtlösningsafton med vännerna. Det handlar faktiskt om ett spel för hela familjen. Och i det här sammanhanget är det faktiskt positivt.

REN RESLUST

Vi tog ett snack med projektledaren Mikkel M Pedersen om de många nya idéerna och tankarna bakom Globetrotter 2.

Vad har ni haft för mål med *Globetrotter 2*?

Att göra ett resespel helt utan pekpinnar och med ett underhållande gameplay, precis som det första spelet. Men den här gången tycker jag att vi har givit spelet lite mer liv. Samtidigt kan spelet tilltala en så bred målgrupp att jag tror att vi kan fånga in några av de människor som annars aldrig skulle sätta sig vid datorn för att spela.

Varför finns det ingen multiplayer-del?

Det har vi faktiskt medvetet valt bort. Vi tyckte inte riktigt att vi kunde få ihop det med spelets övriga innehåll. Ändå tror jag att spelet i praktiken blir ett multiplayer-spel, i den meningen att det samlar flera personer framför skärmen på en gång, som sedan kan hjälpas åt att svara på frågorna. Så gick det i alla fall med det första Globetrotter-spelet.

Varför ska man investera i den nya versionen?

För att det i grund och botten handlar om ett helt nytt spel. Det skulle nästan varit för enkelt att bara göra 3 000 nya frågor och sedan ge ut en uppdaterad version av ettan. Men jag känner att vi med de nya minispelen, karaktärerna och många nya landskapen har gjort ett mycket mer underhållande och varierat spel. Vi har också prioriterat landsbygden före storstäderna, vilket därmed har gjort att banorna blivit mer varierade. Faktiskt har vi lagt ned mer tid på att utveckla *Globetrotter 2* än vi gjorde på dess föregångare, och det tycker jag att man kan märka. Det förmedlar hela tiden en känsla av att man både provar på nya saker samtidigt som man får lära sig ett och annat utan att köra fast.

PÅ VÄG MOT TOPPEN De tre småspelen, som här ett plattformsspel där du ska bestiga ett berg, fungerar som en välkommen och ganska underhållande omväxling.

DOMEN

GLOBETROTTER 2

TEKNIK

- **Minimum** 233 MHz Pentium II 64 MB RAM
- **Rekommenderas** 400 MHz Pentium II 64 MB RAM 4 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✔ Direct3D ✔ 3dfx ✘ OpenGL ✘
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✘ Aureal 3D ✘ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER Max antal spelare: PC - 1 LAN - 0 Internet - 0
Antal spelare per CD: 1 Antal CD per spel: 1 Minimum modem: -

MULTIPLAYER-BETYG

KONKURRENTER

Globetrotter 2
Det över ett år gamla spelet har fått en rejäl genomgång, både när det gäller teknik och gameplay.

Trivial Pursuit
90-talets mest populära brädspel gör sig också ganska bra som strömlinjeformad digital underhållning.

Traveller
Föregångaren till *Globetrotter 2* blev en enorm försäljningssuccé i Skandinavien. Namnbytet var en juridisk nödvändighet.

Backpacker 2
Ett både underhållande och väldesignat spel som på ett helt nytt sätt överförde gammaldags frågespel till datorn.

PLUS & MINUS

\+ En välgjord vidareutveckling av originalet.

\+ Grafiken har finputsats med nya väder- och 3D-effekter.

\+ Nya karaktärer gör spelet både mer användarvänligt och utmanande.

\+ De nya småspelen ger ett något mer varierat gameplay ...

\- ... även om de inte direkt kan sägas vara avancerade.

\- Spelet kan inte på något sätt sägas vara revolutionerande.

BETYG

Ett ganska roligt spel har fått en uppföljare som faktiskt är ännu bättre. Låna ut det till resten av familjen och hoppas sedan att de ger tillbaka det igen när du behöver en omgång hjärngymnastik.

8

FINNS PÅ CD:N

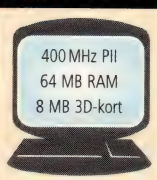
Prova demot från *Red Faction* på din *incite*-CD.

Statistik

Styr den snabbskjutande Parker genom 20 banor med mars-baserad action.

- 20 banor
- 15 vapen
- 6 karaktärer
- 5 farkoster
- Total ödeläggelse

HOW LOW CAN YOU GO?



Justeringsmöjligheterna är små, så försök inte att köra *Red Faction* på en dator som är svagare än så här, det förstör upplevelsen helt.

www.incite.nu

■ Producent: **Volition** ■ Utgivare: **Infogrames, 08-761 10 01** ■ Pris: **449 kr** ■ **www.redfaction.com**

RÖD FRONTKÄMPE

incite Golden Award

GENRE Action

Led folket till seger mot förtryckaren Ultor i **RED FACTION**

Ultor är en riktigt elak typ. Han använder sina anställda gruvarbetare för att utföra tvivelaktiga experiment, något som arbetarna naturligtvis inte gillar. Fram med vapnen och ned med kapitalisten. De gamla kommunistiska ideologierna får nytt liv i skjutaspelet *Red Faction*.

Av Jon Brown

Du spelar rollen som den nyligen anlände Parker, som mot sin vilja kommer att stå i spetsen för upprorsgruppen Red Factions kamp mot Ultor i ett försök att avslöja vad som utspelas i koncernens laboratorier under ledning av den skrupelfria professor Capek.

På vägen får du användning för Parkers potenta vapenarsenal, som reducerar omgivningarna till rykande ruiner. Vilket lätt och elegant leder oss fram till *Red Factions* alldeles speciella Geo-Mod-grafikmotor. Ända sedan spelet för första gången presenterades har ord som Geometrical modification varit på allas läppar. Okej, kanske inte allas, men i vart fall dem med gott minne, tekniska kunskaper och en önskan att förstöra allt och alla inom en radie av tio kilometer.

Det är nämligen just Geo-Mod-motorn som gör att man kan spränga stora hål i klippväggarna, förstöra broar och reducera vakttornen till ruinhögar på ett ovanligt realistiskt sätt. Ofta kan du öppna dolda gångar och rum genom att brassa på mot väggar med misstänkt utseende, och du kan även spränga dig genom låsta dörrar ibland.

Det finns dock saker i *Red Faction* som inte kan förstöras, något som man från producenternas sida troligtvis har gjort för att

TITTUT! De blåklädda vakterna är välbeväpnade och ganska intelligenta. Men ett bra automatvapen kan klara mycket, så öppna bara eld, kompis.

ACTIONPARTY **PÅ MARS**

***Red Faction* är ett bra skjutaspel som är fyllt med action, fordon, uppror och soldater i långa banor.**

Red Faction är ett skjutaspel av det bättre slaget. Du börjar som slavarbetare i en gruva på Mars. Som om det inte vore illa nog används slavarna som försökskaniner i ett experiment som syftar till att ta fram en dödlig sjukdom.

I spelet har du både jeepar med stora kanoner att utplåna fienden med samt ubåtar till ditt förfogande. Spelets gameplay är mycket omväxlande och utspelas på många olika platser (t ex i gruvor, under vattnet och i kontorsbyggnader). En sak som irriterade mig var load-funktionen. Efter 1 timmes spel råkade jag spara spelet i en hiss, som några millisekunder senare störtade ned. Det resulterade i att jag måste spela den första timmen IGEN. De många detaljerna har betydelse för spelets underhållningsvärde. Man kan bl a skjuta stora hål i väggarna. När man skjuter på fönster spricker de mycket snyggt innan de rasar samman. Ljudsidan är också bra och passar väl in i spelet.

Av praktikanten Jannik Thygesen

DOMEN

BETYG

Red Faction är ett bra skjutaspel som blandar krig, taktik, soldater och uppror på ett bra sätt. Spelet ger många timmars god underhållning.

8

Test Center Red Faction

Start

- Installation och identifiering av maskinvara är felfri.
- Installationen kräver 400 MB ledigt utrymme på din hårddisk.
- Om din maskin klarar rekommenderade krav kan du lugnt aktivera alla detaljer.

GRAFISKA PRESTANDA

	GRAFIK ▶	low detail	high detail
PII 300 software 64 MB RAM	640 x 480		
	800 x 600		
	1024 x 768		
PII 300 Riva TNT 64 MB RAM	640 x 480		
	800 x 600		
	1024 x 768		
PII 400 Voodoo2 128 MB RAM	640 x 480		
	800 x 600		
	1024 x 768		
Celeron 450 Voodoo3 128 MB RAM	640 x 480		
	800 x 600		
	1024 x 768		
PIII 500 Voodoo3 128 MB RAM	640 x 480		
	800 x 600		
	1024 x 768		
Duron 600 Matrox G400 128 MB RAM	640 x 480		
	800 x 600		
	1024 x 768		
PIII 700 Riva TNT 2 128 MB RAM	640 x 480		
	800 x 600		
	1024 x 768		
PIII 933 GeForce 2 128 MB RAM	640 x 480		
	800 x 600		
	1024 x 768		
T-Bird 900 GeForce 2 MX 128 MB RAM	640 x 480		
	800 x 600		
	1024 x 768		
T-Bird 900 Voodoo5 128 MB RAM	640 x 480		
	800 x 600		
	1024 x 768		

FÖRKLARING · hopplöst · dåligt · acceptabelt · optimalt

Kommentarer:

Hardware-kraven är egentligen ganska rimliga för ett actionspel. Grafikmotorn kör generellt sett spelet flytande och utan några irriterande förseningar.

HEART OF GLASS Rutorna krossas, och glasskärvorna knastrar när du går fram över dem.

hålla spelarna någorlunda till den fastlagda handlingen, men som inte riktigt stämmer överens med de ursprungliga löftena om total frihet att härja som man vill.

I gengäld kan alla amatörpsykopater med tillgång till mus och hårddisk glädja sig över att *Red Faction* innehåller en av de mest imponerande vapenarsenalerna i ett datorspel hittills. Tillsammans med de numera obligatoriska prickskyttegevären, k-pistarna och pumphagelgevären får du bland annat leka med den gigantiska fusions-raketbazookan (som tar upp halva skärmen), den sadistiskt tillfredsställande UFT-1-eldkastaren och en revolutionerande infraröd railgun, som kan tillintetgöra dina fiender även om de är på andra sidan en tumstjock vägg.

Med en så varierad arsenal till ditt förfogande är det helt upp till dig själv hur du väljer att spela *Red Faction*. Du kan dåna fram och hugga in på Ultors utvalda, eller utplåna dem på långt avstånd och arbeta dig fram på ett mer cyniskt och metodiskt sätt. Men glöm inte bort att dina motståndare alla har tagit examen vid den nationella akademin för intelligenta mordmaskiner och gör allt vad de kan för att du inte ska slippa helskinnad undan från striderna.

Flygande action

Under spelets gång får du prova fem olika högteknologiska fordon. Vår favorit är Aesir Fighter, ett behändigt litet rymdskepp beväpnat med värmesökande missiler och en grovkalibrig automatkanon. En annan höjdpunkt är det bepansrade transportfordonet, som visserligen är långsamt, men som kan meja ned allt i sin väg.

Styrningen av dessa farkoster är helt i toppklass (vilket man kanske kunde förvänta sig, eftersom utvecklarna tidigare har gjort ett spel som *Descent*), och de glider perfekt in som en del av den actionfyllda handlingen.

Efter ett räddningsuppdrag ska du t ex föra den frigivne Gryphon tillbaka till *Red Factions* hemmabas. Lyckligtvis finns det en övergiven Aesir Fighter i närheten, som

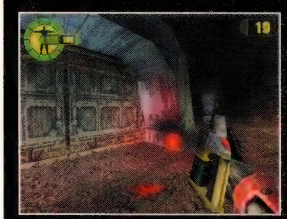
DÖDEN FRÅN OVAN Aesir-Fightern är en av fem destruktiva farkoster i *Red Faction*.

KLIV OMBORD Det här tungt beväpnade transportskeppet är din väg till friheten.

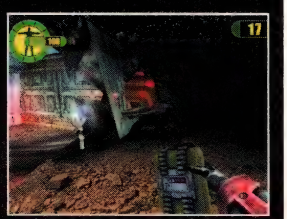
HEAVY METAL Skärmen skakar när du höjer stämningen genom att brassa på för fullt.

TOTALT HÄRJANDE

Om du vill klara dig genom *Red Faction* är det en sak du bör veta: Alla problem kan lösas med en bazooka och de rätta destruktiva tendenserna.



FÖRE: Låsen på dörren är i bitar, och din vidare färd är blockerad.

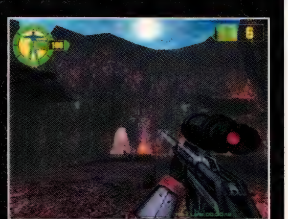


EFTER: En sprängladdning gör ett stort hål i väggen. Vi går vidare.

FÖRE: Vi verkar ha hamnat i en återvändsgränd.

EFTER: En enda välriktad missil kan utföra mirakel.

FÖRE: Detta är en multiplayer-bana. Skjut på den ena änden av bron.



EFTER: Se hela rasket rasa samman med ett brak.

du under våldsam beskjutning hoppar in i och sedan kämpar dig ut från komplexet med, medan du avfyrar missiler och projektiler mot allt som kommer i din väg.

Vårt enda klagomål är, som vi tidigare nämnt, att du inte kan förstöra alla de murar och byggnader som du vill. Geo-Mod-motorn är en fantastisk uppfinning, men är egentligen mest en skryteffekt, i alla fall i single player-delen.

Å andra sidan hjälper den till att skapa en hel del nya taktiska möjligheter när du kastar dig ut i det omfattande urvalet av multiplayer-banor, där du bland annat kan använda din bazooka för att göra nya gömställen eller skjuta upp en genväg mellan gångarna och därmed kunna träffa dina motståndare när de minst väntar det.

Värdig tronarvinge

Red Faction är helt klart det hittills bästa skjutaspelet under 2001, med ett underhållande och omväxlande gameplay, fantastiska vapen och fordon samt vackert designade banor. Och även om Geo-Mod-motorn inte spelar den avgörande roll vi hade räknat med, så hjälper den till med att tillföra en ny dimension till en spelgenre som annars höll på att stanna av.

Spelet har tagit fyra år att utveckla, men resultatet har också varit värt att vänta på. Äntligen har den gamle skjutaspelskungen fått en värdig kronprins.

DOMEN

RED FACTION

TEKNIK

- **Minimum** 400 MHz Pentium II 64 MB RAM 8 MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 500 MHz Pentium III 128 MB RAM 16 MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✗ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✔
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✔ Aureal 3D ✗ Dolby Surround ✗

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 32 Internet - 32
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 33,3 kbps

MULTIPLAYER-BETYG **9**

KONKURRENTER

■ **Deus Ex**
Är fortfarande närmast det ultimata actionspelet med sin välavvägda blandning av action och problemlösning.

■ **Red Faction**
Det bästa skjutaspel vi har sett hittills i år. *Halo* och *Return to Castle Wolfenstein* har verkligen fått något att leva upp till.

■ **Half-Life**
Efter lång tid på tronen som det bästa renodlade skjutaspelet på marknaden har kungen äntligen blivit avsatt.

■ **No One Lives Forever**
Ett strålande skjutaspel, som dock rent tekniskt alls inte lever upp till den höga standarden i *Red Faction*.

PLUS & MINUS

+ En perfekt blandning av totalt härjande, smygande och lagarbete.
+ Geo-Mod-grafikmotorn lämnar ett spår av ödeläggelse efter sig.
+ Spelet har en av de största och bästa vapenarsenaler vi har sett hittills.
+ Farkosterna är fantastiska och ingår naturligt i handlingen.
+ De väldesignade karaktärerna hjälper till att ge den rätta stämningen.
− Geo-Mod-motorn har ingen avgörande betydelse för handlingen.

BETYG

Det är dags att rulla ut den röda mattan. *Red Faction* är redo att inta sin plats i actionspelens kungafamilj med sin blandning av välbalanserat gameplay och tekniska nyheter.

9

■ Producent: **Sports Interactive** ■ Utgivare: **Infogrames, 08-761 10 01** ■ Pris: **ca 300 kr** ■ **www.sigames.com**

MÄSTAREN ÄR TILLBAKA

GENRE Manager-spel

CM 01/02 nedlägger åter alla konkurrenter utan problem

Redan innan matchen har börjat verkar det som om *Championship Manager Season 01-02* är överlägset de två konkurrenter vi också recenserar i detta nummer. Mästaren briljerar med en mängd statistiska detaljer, hög realism och enorma krav på användarens fotbollskunskaper.

Av Jon Evens

Den senaste uppdateringen av *Championship Manager* har uppdaterats med de senaste spelarförsäljningarna och klubbytena inom den internationella fotbollsvärlden.

Detta trots att *Championship Manager 01-02* innehåller inte mindre än 26 nationella ligor från hela världen och en databas med detaljerade upplysningar om över 100 000 spelare, tränare och managers. Just omfattningen av spelarstatistiken är avgörande för ett manager-spels trovärdighet. Och i *CM* blir alla spelare värderade inom över 20 olika områden (som skott, tacklingar, passningsprecision osv), vilket ger en otroligt exakt bild av den enskilde spelarens färdigheter i verkligheten. Något som inte minst har lyckats tack vare samarbetet med *CM*:s otaliga fans.

Multiplayer-delen i *CM 01/02* är egentligen spelets enda betydligt svagare sida. De LAN-baserade spelmöjligheterna kan inte mäta sig med de många online-ligor som nu för tiden skjuter upp lite varstans på nätet. Det är dock en brist som enligt producenterna ska rättas till när *Champ. Manager 4* kommer ut till nästa år. Här ska du bland annat kunna upprätta riktiga online-ligor, så att man på allvar kan testa sina fotbollskunskaper mot likasinnade på nätet.

Men tillbaka till detta års utgåva, som liksom föregångarna gör det möjligt att ta sig an så gott som alla detaljer i skötandet av en modern fotbollsklubb, allt från den dagliga kommunikationen med

OKEJ, VEM SKA STYRA FÖRSVARET? En direkt jämförelse är det bästa sättet att avgöra vem av de två spelarna du ska använda.

Statistik

Välj favoritlag från en av de 26 spelbara ligorna och styr det till pokaler och ekonomisk framgång. Ta ut spelare, utarbeta en genial taktik och känn självinsiktens smärta när ditt lag sedan får storstryk av ett gäng snedsparkare från Malta.

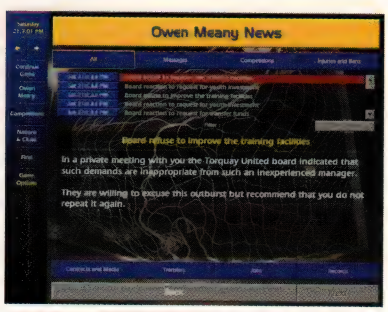
- 26 ligor
- 100 000 spelare
- Mer än 20 taktiska data om varje spelare
- Uppdaterad data
- Ett otroligt bra manager-spel

HOW LOW CAN YOU GO?

Total avsaknad av krävande grafik innebär att spelet kan köras på en ganska beskedlig PC. Var dock förberedd på att det tar tid att räkna ut matchresultat på en långsam dator.

VEM ÄR BELLINI? Spelet är fullt av data om både stjärnor och bänknötare.

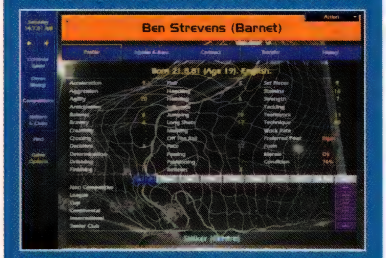
UNDERSKRIFT Skriv nytt kontrakt innan din stjärna drar till konkurrenterna.



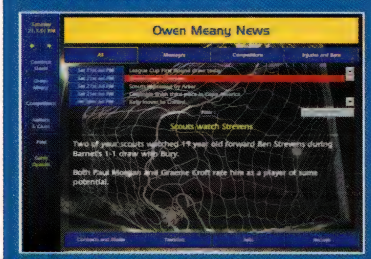
NYCKFULLA STJÄRNOR Du lyckades inte få Michael Owen att byta till Torquay United.

BRA ELLER DYR?

SKICKA UT TALANGSCOUTERNA FÖR ATT HITTA NYA TALANGER



MYSTERIET En stor del av den statistiska informationen om de mindre kända spelarna är dold. Bara när en talangscout har sett dem spela får du tillgång till all information.



SANNINGEN Efter att ha sett spelaren i aktion rapporterar talangscouten att det handlar om en man med potential. Tag en ny titt på statistiken, där den nya informationen nu kan ses.

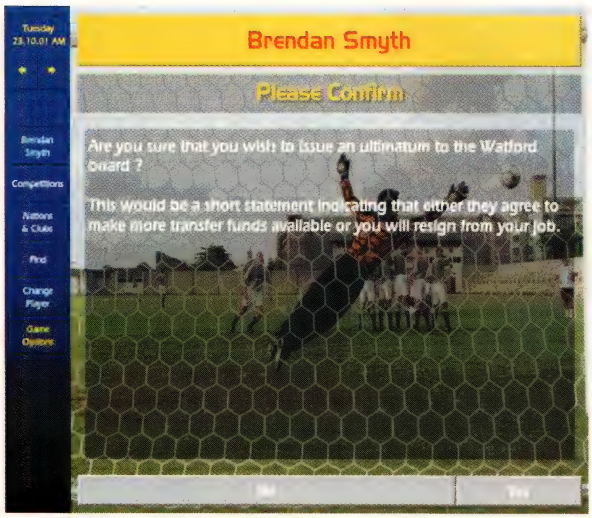
TÅLAMODET PRÖVAS Du får hela tiden viktiga nyheter från fotbollsvärlden. Det ser t ex ut som om gamle gode Kevin Keegan håller på att få sparken från ännu ett manager-jobb.

klubbens besserwissers i styrelsen och de nyfikna journalisterna till de otaliga taktiska övervägandena innan spelarna skickas i aktion. Spelare, som inte tvekar att sticka om de inte gillar sina lagkamrater eller tycker att de blir orättvist behandlade av klubben (dig). Missnöjda spelare kan också resultera i bråk i omklädningsrummet och i slutändan också påverka lagets prestationer på planen.

Också under matcherna är realismen hög. Enorma mängder statistiska data håller dig informerad om både lagets och de individuella spelarnas prestationer, liksom de skrivna kommentarerna under tiden ger goda råd om vad du eventuellt kan göra för att vända ett hotande nederlag till en slutgiltig seger. Och i motsats till många andra manager-spel känner du faktiskt att dina taktiska ändringar och eventuella byten har betydelse för hur matchen utvecklar sig.

Championship Manager Season 01-02 har dessutom fått ett förbättrat system för dina talangscouter, så att du nu kan få individuella rapporter från dina talangscouter om de spelare du är intresserad av, vilket är oumbärligt då den statistiska informationen om de mindre kända spelarna först blir tillgänglig när de har studerats av ett par talangscouter. Utan denna information är det omöjligt för dig att skilja agnarna från vetet. Trots denna nyhet verkar priset på cirka 300 kronor dock en smula högt. Inte för att spelet inte är värt pengarna och mer därtill. Utan på grund av att det i stora drag är frågan om samma spel som förra årets utgåva.

Det förändrar dock inte att *Championship Manager Season 01-02 är* det absolut bästa spelet i sin genre, där bara priset hindrar det från en annars välförtjänt nia. Vi ser redan fram mot *Championship Manager 4*!



KLENT HOT Ge mig mer pengar, annars sticker jag. Vad var det du sa att du hette? Brendan Smyth? Jamen stick då!

DOMEN

CHAMP. MANAGER SEASON 01/02

TEKNIK

- **Minimum** 200 MHz Pentium II 32 MB RAM
- **Rekommenderas** 500 MHz Pentium III 128 MB RAM
- **Grafik** Software rendering ✘ Direct3D ✘ 3dfx ✘ OpenGL ✘
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✘ Aureal 3D ✔ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 16 LAN - 0 Internet - 0
■ Antal spelare per CD: 16 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: -

MULTIPLAYER-BETYG 6

KONKURRENTER

■ **Championship Manager 01/02**
Är fortfarande i en klass för sig. Om du gillar manager-spel blir det inte bättre än så här.

■ **Director of Football**
Ett ganska kompetent försök att göra ett manager-spel. Men det lider av bristen på egna kreativa idéer.

■ **FA Premier League 2002**
Inte ens de mycket snygga spelsekvenserna kan höja senaste utspelet från EA Sports över medelmåttigheten.

■ **Tactical Manager 2**
Ett konsekvent dåligt manager-spel, som bara duger till att visa hur mycket bättre *Champ Manager* egentligen är.

PLUS & MINUS

\+ För första gången får talangscouter den betydelse de förtjänar.

\+ Alla spelardata har åter blivit ordentligt uppdaterade.

\+ Media spelar en ännu större roll än tidigare.

\+ Intelligentare datormotståndare är en garanti för stora utmaningar.

\- De efterlängtade online-ligorna är fortfarande inte med.

\- 300 kronor är dyrt för en uppdaterad version av föregångaren.

BETYG

Egentligen förtjänar *Champ Manager Season 01/02* en nia, men 300 kronor är lite väl dyrt för ett spel som trots alla förbättringar och uppdateringar påminner väldigt mycket om sin föregångare.

8

DIRECTOR OF FOOTBALL

■ Producent: **Heart Line** ■ Utgivare: **Empire Interactive, se URL** ■ Pris: **ca 400 kr** ■ **www.empireinteractive.co.uk**

OREDA I EKONOMIN

GENRE Manager-spel

Det är kaos i omklädningsrummet i **DIRECTOR OF FOOTBALL**

Att livet som fotbollstränare inte är lätt borde stå ganska klart för alla som har sett Peter Antoines lätt kokta ansiktsfärg varje gång Assyriska har förlorat en match. Men *Director of Football* gör faktiskt jobbet mer invecklat än det behöver vara.

Av Jon Brown

Det ställs verkligen krav på både fotbollskunnande och tålamod när du sätter dig ned för att spela *Director of Football*, det senaste manager-spelet från Heart Line.

Här ska du både stå för den dagliga driften av klubben (sälja reklamplatser, renovera fotbollsanläggningen, investera klubbens finanser i aktier och obligationer samt anställa och sparka anställda) och för träningen och uttagningen av dina 11 favoritdribblers. Generellt sett är det dock fotbollen som tar mest tid, medan alla ekonomiska överväganden och finansiella data får ses som en extra utmaning för de spelare som är intresserade av sådant.

När du har beslutat dig för din startelva ska du välja en av sex klichérepliker som "jag vet att det blir en svår match", "vi ska pressa högt upp i planen" och så vidare i ett försök att motivera spelarna (något som upprepas i pausen mellan de två halvlekarna). Kul idé som dock inte påverkar så mycket.

Matchsekvenserna i 3D ses från en kameravinkel ovanför banan i stil med de första FIFA-spelen. Här kan du ge taktiska order i realtid, som spelarna allt efter sin läggning väljer att följa eller ignorera. Det största problemet med *Director of Football* är dock dess krångliga menysystem. Skärmen är alldeles för full med information, och du kan gott förbereda dig på att lägga ned mycket tid på att bara hitta den meny du är ute efter.

Uttagningen av laget är också en menystyrd mardröm, och efter ett par misslyckade försök att välja rätt spelare ger du ofta upp och låter den assisterande managern sköta jobbet åt dig, så att du till sist bara sitter på bänken och spekulerar över om du över huvud taget har haft något inflytande på ditt lags prestationer.

Allt detta gör *Director of Football* till ett manager-spel av det mer ordinära slaget. ϴ

ÅSKÅDAROMSORG En av direktörens främsta uppgifter är att tjäna så mycket pengar som möjligt åt klubben. Det betyder bland annat att arenan ständigt ska byggas ut och förnyas.

SKJUUUT! Matchsekvenserna är fina, men inte direkt spektakulära.

ÖH, VAD NU DÅ? Det största problemet är det dåligt designade menysystemet.

Statistik

Varför arbeta som vanlig tränare när du i stället kan sätta dig på alla pengarna? Ett spel som kombinerar fotbollstaktik med storfinansiella överväganden.

- 13 000 spelare
- Över 400 klubbar
- 8 ligor
- Menyer, menyer och åter menyer

HOW LOW CAN YOU GO?

166 MHz Pentium 32 MB RAM

Director of Football kräver inte särskilt mycket. Har du en äldre dator är det kanske ändå värt att investera i det här spelet.

DOMEN

DIRECTOR OF FOOTBALL

TEKNIK

- **Minimum** 166 MHz Pentium 32 MB RAM
- **Rekommenderas** 300 MHz Pentium II 64 MB RAM
- **Grafik** Software rendering ✘ Direct3D ✘ 3dfx ✔ OpenGL ✘
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✘ Aureal 3D ✔ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 10 LAN - 4 Internet - 4
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 28,8 kbps

MULTIPLAYER-BETYG 5

KONKURRENTER

- **Champ. Manager 01/02** Innehåller egentligen inga större nyheter, men det är ändå tillräckligt bra för att dominera genren.
- **Director of Football** Ett manager-spel med massor av potential, som dock utnyttjas allt för dåligt, så att du snabbt tappar intresset för det.
- **FA Premier League 2002** De snygga matchsekvenserna räcker inte för att höja EA Sports senaste manager-spel ur medelmåttigheten.
- **Player Manager 2000** Ett spel av den typ som på kort tid kommer att kännas hopplöst föråldrat. Lägg pengarna på något annat.

PLUS & MINUS

+ När det gäller finansiella detaljer är *Director of Football* i topp.
+ Idéen med att kunna dela ut taktiska order i realtid är helt unik.
+ Som i verkligheten måste du motivera dina spelare.
− Krångliga menyer som är allt för packade med information.
− Om du inte är revisor är allt snack om finanser alldeles för tråkig.
− De flesta nya idéer i spelet har ingen praktisk betydelse.

BETYG

Director of Football innehåller några bra idéer, men vad hjälper det när det är stört omöjligt att hitta bland alla menyer och ta ut sitt lag. Vi vill ha användarvänlighet, för tusan! Användarvänlighet!

6

FA PREMIER LEAGUE FOOTBALL MANAGER 2002

■ Producent: **EA Sports** ■ Utgivare: **EA Nordic, 08 - 546 645 90** ■ Pris: **299 kr** ■ **www.ea.com**

EN BRÄND DIREKTÖR

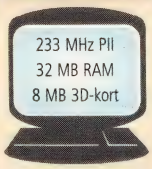
GENRE Strategi

Statistik

Electronic Arts lanserar ett direkt anfall på *Championship Manager* med sitt nya manager-spel, vilket är imponerande på ytan, men saknar egentligt djup.

- 35 000 spelare
- 1 500 managers
- 1 200 klubbar
- 21 ligor
- 1 runner-up

HOW LOW CAN YOU GO?



Om din PC gnäller över grafikens belastning startar du 3D setup-programmet och slår av light-mapping. Du kan också välja att skippa 3D-matchsekvenserna och se dem i 2D i stället.

Statistikproblemen lurar **FA PREMIER LEAGUE** på en topplacering

Konkurrenterna har ännu inte lyckats ge *Championship Manager* en match om positionen som det ledande football manager-spelet på marknaden. Inte heller det senaste spelet, *FA Premier League Football Manager 2002*, lyckas knuffa ned mästaren från tronen.

Av Jon Brown

Det finns annars ett par välkomna nyheter i *FA Premier League*, varav den största är möjligheten att bli tilldelad olika specifika uppgifter när man påbörjar sitt jobb som manager.

I den första får man mycket pengar, men ska också i gengäld se till att det hamnar många pokaler i troféskåpet. I det andra är penningsumman en aning mindre, och framgångskriterierna är begränsade till en placering omkring den översta tredjedelen av ligan. Och slutligen kan man få en mycket begränsad budget med order om att laget "bara" behöver uppnå en mittenplacering i tabellen.

En idé som ger spelet en extra dimension och kunde ha skickat det hela vägen till toppen av managerspelen. Men, för givetvis finns det ett "men", dessvärre förstörs det till stor del av en rad grundläggande fel. Först och främst är spelar- och klubbdata i framför allt de lägre divisionerna fyllda med fel, och många spelare har utrustats med fullständigt orealistiska prislappar. Samtidigt köper och säljer konkurrerande managers spelare helt slumpmässigt och är totalt likgiltiga inför ens taktiska manövrer när man spelar mot dem.

För mindre krävande spelare är *Premier League Football Manager 2002* ett hyfsat manager-spel med fina matchsekvenser. Men om man vill ha realism, taktiska finesser och exakt statistik ska man lägga sina surt förvärvade slantar på *Champ. Manager 01/02* i stället.

EN PSYKOLOGISKT VIKTIG TIDPUNKT 3D-matchsekvenserna är inte direkt fotorealistiska, men de är ändå de snyggaste vi har sett i ett football manager-spel.

TOMMA LÄKTARE De många Premier League-arenorna har blivit minutiöst återskapade.

SCHMEICHEL I MÅL Om du vill slippa de maskinkrävande 3D-höjdpunkterna kan du välja en statistisk översikt i stället.

DOMEN

FA PREMIER LEAGUE 2002

TEKNIK

- **Minimum** 233MHz Pentium II 32MB RAM 8MB 3D-kort
- **Rekommenderas** 266MHz Pentium III 64MB RAM 16MB 3D-kort
- **Grafik** Software rendering ✘ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✘
- **Ljud** EAX (SB Live!) ✘ Aureal 3D ✘ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 6 LAN - 0 Internet - 0
■ Antal spelare per CD: 6 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: -

MULTIPLAYER-BETYG 4

KONKURRENTER

- **Championship Manager 00/01** Ingen bättre, ingen jämlik. Bara den enorma mängden statistiska data räcker för att sätta alla konkurrenter på plats. .
- **FA Premier League 2002** Mycket snyggare att se på än *Champ. Manager*, men vad hjälper det, när spelet i övrigt är fyllt av fel och brister?
- **Player Manager 2000** Det må så vara att spelet har Man United-managern Alex Ferguson på framsidan, men det är också allt det har.
- **Football Manager 2001** Ett svagt försök att göra ett manager-spel. Det har en total avsaknad av spelglädje och underhållningsvärde.

PLUS & MINUS

\+ Matchsekvenserna är de snyggaste vi någonsin har sett i ett manager-spel.

\+ Exakt kopierade arenor för alla lagen i Premier League.

\+ De uppgiftsbaserade kampanjerna är ett bra tillskott.

\- Undermåliga spelardata och -priser, särskilt för de lägre divisionerna.

\- Man måste själv sköta alla ekonomidetaljer, hur små de än må vara.

\- Ligger flera divisioner under *Championship Manager*.

BETYG

Till en början kan man inte låta bli att luta sig tillbaka i stolen och njuta av de mycket snygga matchsekvenserna, men i längden kan de inte dölja att det handlar om ett högst ordinärt manager-spel.

6

Komplett.se - Komplett.prisvärt!
- Som enda länken mellan dig och fabrik, ger vi dig låga priser!

Hansol

Hansol 19" CRT 900P TCO-99
- Synlig Bildyta: 18,0"
- Dot Pitch 0,26mm
- Standarder: TCO-99
- Mått: 470 (b) x 470 (h) x 487mm (d)
- 3 år på platsen garanti!
- Anti-Reflektion, Anti-Statisk

2.995:- inkl. moms

Ny PC-byggare!

Komplett.se erbjuder dig nu en mycket intressant tjänst på våra sidor.
Komplett.se låter dig skräddarsy din egen PC med vår nya PC-byggare!
(kräver Internet Explorer 5.x eller senare och att du har registrerat dig/loggat in).

Med god vägledning och med vår översiktliga PC-Byggare, kan du själv enkelt komponera en PC till dina behov och dina önskemål.

Datorn levereras monterad med 3 års garanti och support!

Uppgraderingspaket 1.2 GHz

- AMD Socket A Athlon/T-Bird 1.2 GHz OEM (266Mhz)
- Cooler Master CPU-Fläkt Socket A /7/FCPGA
- Moderkort VIA KT133A för Socket A
- Original 256 MB SDRAM PC133

Kampanjpris **3.295:-** inkl. moms

Uppgraderingspaket 1.4 GHz

- AMD Socket A Athlon/T-Bird 1.4 GHz OEM (266Mhz)
- Cooler Master CPU-Fläkt Socket A
- Moderkort VIAKT266, ATA/100, RAID, LJUD,ATX, DDR
- Minne - 256 MB DDR (266Mhz)

Kampanjpris **1.595:-** inkl. moms

Paketerbjudande

AMD T-Bird 1200MHz PC i delar.
Hög prestanda till bra pris för dig som bygger själv

-In-Win Midi tower ATX m/300W Power
- MSI K7T-TURBO Moderkort för Socket A VIAKT133A, ATA/100, integrerat ljud, ATX
- AMD Socket A Athlon/T-Bird 1200MHz OEM (266Mhz)
- Cooler Master CPU-Fläkt Socket A
- Original SDRAM PC133 256MB 7-7,5ns - Minne 168-P 3.3V
- Asus grafikkort AGP V7700 GeForce2 GTS 32MB DDR, Tv-Out
- Western IDE ATA-100 40000MB 7200RPM hårddisk
- Pioneer CD och DVD spelare IDE 16x/40x
- Sony Diskettstation 3,5"

Tangentbord, mus och musmatta 175,-

Datorn levereras i delar, datorn är ej monterad.

Kampanjpris **8.295:-** inkl. moms

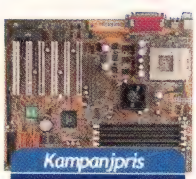
PLEXTOR

Plextor IDE 24x/10x /40x Plexwriter
- Intern CD brännare utan mjukvara
- Stöder Burnproof PoweRec II Technology

Kampanjpris **2.495:-** inkl. moms

ABIT

Abit KG7-RAID Moderkort Socket A (DDR)
- Abits senaste Socket A kort, med max 4 GB minne!
- Ett mycket efterlängtat kort, med RAID 0/1 & 0+1.



Kampanjpris **1.995:-** inkl. moms

GAINWARD

Gainward AGP GeForce2 Pro/450 64 MB
- Efterföljaren till GeForce2 GTS med 20% mer bandbredd
- 64 MB DDR-Minne 4.5ns
- DVD-Mpeg hårdvaru accelleration
- "Golden Sample", TV-Utgång

Kampanjpris **2.095:-** inkl. moms

Allt till Datorer till extremt billiga priser finner du hos oss!

På www.komplett.se ser du alltid om en vara finns på lager eller inte. Beställer du en vara vi har på lager, skickas denna inom 24 timmar från beställning.

Telefon: 031-710 2000, Telefax: 031-710 2001
och E-mail: komplett@komplett.se
Komplett.se, Folkungagatan 16, 411 02 Göteborg.

Telefontider:
Måndag-Fredag 09.00 - 17.00
Nätbutiken är självklart öppen dygnet runt!

3 månaders räntefri finansiering!
Uppläggningsavgift 250,-
Nu erbjuder vi även Studentlån.

ZyXEL

Zyxel Router Prestige 100IH IP med 4 portars hub

- ISDN - Router TCP / IP speciellt ämnad för uppkoppling av flera PC i mindre nätverk & hemmakontor.
- Smart lösning med inbyggd HUB.
- Passar för Windows 95/98/ME/NT/2000

2.795:- inkl. moms

IBM IDE 40GB Hårddisk

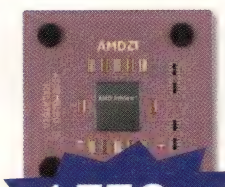
- 2 MB cache
- Rotationshastighet: 7200RPM
- ATA-100

1.450:- inkl. moms

AMD

AMD Athlon/T-bird 1.4 GHz OEM CPU processor Socket A

- Hastighet: 1400Mhz
- Busshastighet (FSB): 266Mhz
- Total Cache: 384Kb (256 + 128)



1.550:- inkl. moms

Trust

Trust Wireless Hand Track Laser 410 PS/2

- Trådlös kontroll
- Track-ball med inbyggd laser
- Retailförpackning

850:- inkl. moms

Western Digital

Western IDE 80 GB Hårddisk

- 2 MB cache
- Rotationshastighet: 7200 RPM
- ATA-100

2.695:- inkl. moms

SDRAM PC100, 133 & 166
DDR-DIMM PC266, RDRAM
Original, Mosel & Winbond CL2.
Titta på www.komplett.se för dagspriser!

Marknadens bästa priser på minnen!

matrox

Matrox AGP Millenium G450 32 MB Dual Head Grafikkort, DDR-Ram

- Matrox senaste GPU med 256-bit DualBus
- 32 MB DDR-Ram. Explosiv 3D, 2D & DVD Prestanda!
- Perfekt för dig som jobbar mycket med grafik.

1.350:- inkl. moms

ARCHOS

Archos MP3 Jukebox 6000, 6 GB USB

- Njut av över 100timmar/ 6000min musik
- Med inbyggd 6 GB hårddisk och smart
- USB koppling, flyttar du lätt över dina filer från PC:n!

3.795:- inkl. moms

Pioneer

Pioneer DVD spelare IDE 16x/40x Slot-in (DVD-106S)

- Snabb Intern IDE DVD-Spelare
- CD-spelare med 40x hastighet
- DVD-spelare med 16x hastighet
- Ny modell som är mer tystgående än tidigare!

895:- inkl. moms

Trust

Trust Ami Mouse 250S Wireless Optical

- Optiskt trådlös mus från Trust.
- Uppladdningsbara batterier medföljer
- Nyhet till mycket bra pris!

550:- inkl. moms

MMORE

Prostore CD-R skiva 80 min 700 MB

- Paket med 10st i pappfodral
- Bränning upp til 16x hastighet
- Silver

35:- inkl. moms

CREATIVE

Creative AGP 3D Blas. GeForce3 64MB DDR

- 64 MB DDR-RAM, Retail
- Nyhet från Creatives.
- För dig som vill ha det värsta!

4.695:- inkl. moms

www.komplett.se

Web butiken med personlig service!

Vi reserverar oss för eventuella tryckfel och slutförsäljning.

SKI-DOO X-TEAM RACING

■ Producent: **Daydream Software** ■ Utgivare: **Daydream Software, 090-70 66 70** ■ Pris: **300 kr** ■ **www.x-teamracing.com**

ISKALLT UPPDRAG ...

GENRE Racing

statistik

Ett racingspel med snöskotrar som plöjer fram genom meterdjup pudersnö i ett försök att komma först över mållinjen. Simpelt och ointressant.

- 16 banor
- 6 finjusteringsmöjligheter
- 3 motortyper
- Kort livslängd

Tråkiga snöskotrar i tråkiga omgivningar. Man tappar snabbt intresset för **SKI-DOO X-TEAM RACING**

***Ski-Doo* kunde ha blivit PC:ns svar på *SSX* (ett riktigt lyckat snowboarding-spel för PlayStation 2). Men dessvärre tappar spelet fart efter några få timmar på datorskärmen.**

Av Jon Brown

Som det stora "X":et i *Ski-Doo X-Team Racings* namn antyder så är det här frågan om ett "extremt" racingspel, något som i klartext betyder att man får möjlighet att utföra ett antal halsbrytande stunts och lyssna på talanglös heavy metal.

I *Ski-Doo* får man ökad fart av lyckade stunts, samtidigt som man ska knuffa sina motståndare, samla in mästerskapspoäng och gradvis få tillgång till nya banor. Alltså absolut inget nytt under solen. Loppen i *Ski-Doo* är checkpoint-baserade och uppmuntrar spelarna att hitta "alternativa" rutter på vägen mot målet. Det betyder visserligen att man får möjlighet att fritt fräsa runt i terrängen, men har dessvärre också effekten att loppen kan bli en ovanligt tråkig tillställning, där man lätt kan få känslan av att man tuffar runt utan mål i terrängen, snarare än att man deltar i en tävling. Samtidigt är de 16 banorna (med undantag av storleken på åskådarläktarna och de få inomhusarenorna) i stort sett omöjliga att se skillnad på.

Snöskotrarna är hyfsat logiska att styra, men även här saknas variation, eftersom de alla, trots möjligheten att finjustera dem på sex olika sätt, uppför sig nästan likadant under loppen.

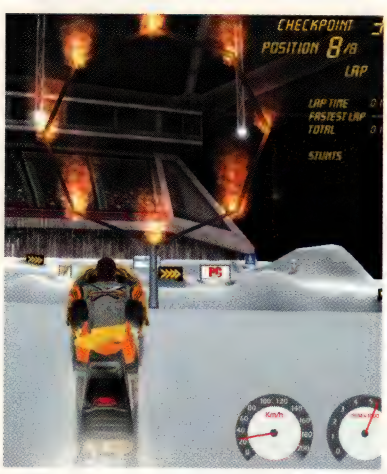
Detta är generellt för *Ski-Doo*. Spelet saknar helt enkelt just det sista engagemanget och den avgörande finputsning som krävs för att lyfta upp det ur medelmåttigheten. Med spel som *Motocross Madness 2* och *Motocross Mania*, som också handlar om extremracing, och gör det mycket bättre, finns det ingen direkt anledning att investera tid och pengar i *Ski-Doo X-Team racing*.

ETT KALLT BEMÖTANDE Utöver de uppenbara grafikbegränsningarna är *Ski-Doos* största fel den totala bristen på originella idéer, och både banor och snöskotrar är dåligt designade.

EN SNABB SKOGSRUNDA Välgenomförda stunts ger din snöskoter mer fart. Men håll dig långt borta från träden!

HOW LOW CAN YOU GO?

Ski-Doo har de sedvanliga möjligheterna för inställning av skärmupplösning och grafikdetaljer. Vi testade det utan problem på en 500 MHz PIII med 32 MB GeForce 2-kort. På svagare maskiner kan grafiken dock börja hacka.



OCH ETT LITET HOPP Denna brinnande ring är det närmsta du kommer en originell idé i *Ski-Doo*. Jippiii!

DOMEN

SKI-DOO X-TEAM RACING

TEKNIK

Minimum	233 MHz Pentium II	32 MB RAM	8 MB 3D-kort	
Rekommenderas	266 MHz Pentium III	64 MB RAM	16 MB 3D-kort	
Grafik	Software rendering ✘	Direct3D ✔	3dfx ✘	OpenGL ✔
Ljud	EAX (SB Live!) ✘	Aureal 3D ✘	Dolby Surround ✘	

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 8 Internet - 8
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 33,3 kbps

MULTIPLAYER-BETYG 6

KONKURRENTER

■ **Motocross Madness 2**
God variation, vilda stunts och ett väl genomfört och underhållande gameplay. Extremsport på PC när den är som bäst.

■ **Motocross Mania**
Ett på alla sätt lyckat racingspel, som bara är en hjulbredd från att nå hela vägen till toppen.

■ **Ski-Doo X-Team Racing**
Ja, ja, det är ju ett försök. Dessvärre saknar spelet både teknisk klass och kreativt nytänkande.

■ **Off-Road**
Det tog lite tid, men vi lyckades faktiskt hitta ett spel i genren som är ännu sämre än *Ski-Doo*. Håll dig borta från det.

PLUS & MINUS

+ Styrningen av snöskotrarna är precis och pålitlig.
+ De datorstyrda motståndarna kör ganska bra.
+ Tillräckligt med banor, mästerskap och stunts.
− Möjligheten att köra fritt ger rätt tråkiga lopp.
− Både banor och snöskotrar saknar i hög grad variation.
− Briljerar med en total brist på nyskapande idéer.

BETYG

Ännu ett halvdåligt exempel på hur svårt det uppenbarligen måste vara att göra bra arkadracingspel för PC. *Ski-Doo* har varken grafik eller gameplay för att höja sig över datorspelens lägre medelklass.

4

■ Producent: **Gamesquad** ■ Utgivare: **Cryo Interactive, se URL** ■ Pris: **ca 450 kr** ■ **www.gamesquad.fr**

RYSLIGT ... TRÅKIGT

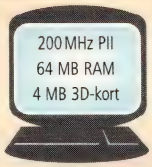
GENRE Action

statistik

Hjälp Seth Gecko fly från ett fångfartyg i detta rysliga skräck/actionspel, som försöker blanda *Max Payne* med *Resident Evil*, från Hubert Chardot (mannen bakom spelserien *Alone in the Dark 1-3*).

- 20 banor
- 15 karaktärer
- 11 vapen
- 1 halvtaskigt spel

HOW LOW CAN YOU GO?



För att vara ett skjutaspel är hardwarekraven i *From Dusk Till Dawn* rätt små. Om din PC tillhör snigelgenerationen finns till och med möjlighet att sätta ned skärmupplösningen så lågt som 320x200.

På biograferna var **FROM DUSK TILL DAWN** en actionhit av det ovanligare slaget. Det är inte spelet!

Efter att actionstänkaren *Max Payne* fått så stor framgång är det upplagt för en ström av halvlyckade och rutinmässiga efterapningar. *From Dusk Till Dawn* är den första.

Av Jon Brown

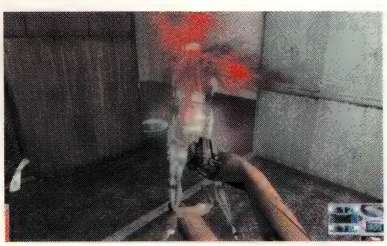
Huvudpersonen, Seth Gecko, som i Quentin Tarantinos biofilm spelades av George Clooney, har i actionspelet *From Dusk Till Dawn* blivit oskyldigt arresterad för en rad brutala sexövergrepp och sitter nu och väntar på sin avrättning på ett rymningssäkert fångfartyg mitt i Atlanten. Fartyget invaderas av ett gäng mordiska zombies, som tvingar Seth att åter ta strid med mörkrets makter för att rädda mänskligheten från ett öde värre än döden.

Dessvärre är spelets gameplay lika lamt som handlingen, inte minst tack vare den usla artificiella intelligensen hos vänner och fiender som betyder att striderna blir hjärndöda skjutövningar där alla fiender helt utan variation väller fram i en rak linje och bara väntar på att bli nedskjutna.

Föreställ dig *Max Payne* utan de närmast balettliknade slow motion-effekterna, utan snygga grafikeffekter och utan en välgjord grundhandling, så vet du hur det är att spela *From Dusk Till Dawn*.

Det enda som kunde ha räddat spelet från glömskans mörker är en bra multiplayer-del, men den har man utelämnat helt, och därmed slutar det som ett smaklöst uppkok på biografmörkrets helt vansinniga action-äventyr.

DÖDA PÅ RAD Det största problemet med *From Dusk Till Dawn* är fiendernas totala brist på intelligens när de gladeligen vandrar rätt in i dina projektiler en efter en.



KETCHUPEFFEKT Blodet flyter, men bara blod gör inte nödvändigtvis ett spel bra.

OCH NU DÅ? Spelets enformiga action avbryts ibland av diverse småspel där du, rätt gissat, bara ska skjuta för fullt.

DOMEN

FROM DUSK TILL DAWN

TEKNIK

Minimum	266 MHz Pentium II	64 MB RAM	8 MB 3D-kort
Rekommenderas	400 MHz Pentium II	64 MB RAM	16 MB 3D-kort

Grafik: Software rendering ✘ Direct3D ✔ 3dfx ✔ OpenGL ✘

Ljud: EAX (SB Live!) ✘ Aureal 3D ✘ Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 0 Internet - 0
■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: -

MULTIPLAYER-BETYG

KONKURRENTER

■ **Max Payne**
Okay, spelets gameplay är inte det mest nytänkande, och spelet är alldeles för kort, men satan i gatan så snyggt det är!

■ **Resident Evil 3: Nemesis**
Ett skräck/actionspel av det absolut mer lyckade slaget. Bjuder trots den lite kantiga grafiken på skräck i långa banor.

■ **Alone In The Dark 4**
Skräckhjälten nummer ett, Edward Carnby, är tillbaka i ett väluppbyggt skräckäventyr med snygg och stämningsfull grafik.

■ **From Dusk Till Dawn**
Ett spel som lovar otroligt mycket, men håller så otroligt lite. Hyfsad grafik, men dödsdömt gameplay.

PLUS & MINUS

\+ Ganska snyggt att se på, utan att på något vis vara banbrytande.

\+ På ett vis är spelets hjärndöda gameplay befriande ... men inte så länge.

\+ Massor av blodtörstiga zombies i alla möjliga skepnader.

\- Är generellt sett alldeles för förutsägbart att spela.

\- Banorna är så linjära att det får *Max Payne* att likna *Deus Ex*.

\- Stilen är konsekvent infantil, vilket blir tröttsamt i längden.

BETYG

Att kalla *From Dusk Till Dawn* för hjärndött skulle vara en förolämpning mot de hjärndöda. Spelet är alldeles för enformigt och tappar totalt sitt underhållningsvärde efter ett par timmars skjutande.

4

RALLY CHAMPIONSHIP EXTREME

■ Producent: **Warthog** ■ Utgivare: **Ej fastställt** ■ Pris: **Ej fastställt** ■ **www.warthog.co.uk**

RALLYGENRENS NYA TVÅA

GENRE Racing

STATISTIK

Rallysimulation med 6 weekendlopp och 24 etapper från säsongen 2001. De 6 loppen körs i Wales, Isle of Man, Skottland, Lappland, USA och östra Afrika. Dessutom finns 12 arkadbanor.

- 3 speltyper
- 6 kompletta rallyn
- 24 etapper på upp till 14 kilometers längd
- 12 arkadbanor
- 27 bilar

Den urgamla **RALLY CHAMPIONSHIP-SERIEN** återvänder med ett moderniserat och inspirerande spel

Låt oss slå fast en sak direkt: Fans av rallyspel blir bortskämda. Vi är inte så otroligt många, men ändå kan vi välja mellan ett stort antal spel som *Rally Masters*, *Colin McRae Rally 2* och den senaste i Rally Championship-serien, *Rally Championship Extreme*.

Av Miles Guttery

Verkliga rallyfans minns säkert det första spelet i serien, *Network Q-Rac Rally Championship*. Det var ett DOS-spel från -96 som fungerade bra på en Pentium 90 MHz och spelets gameplay var hänförande. Nu har serien kommit till spel nummer sex och dess gameplay är fortfarande utmärkt.

Rally Championship Extreme kan spelas på fem sätt: Championship, quick race, arkad, challenge och multiplayer. Liksom i det första spelet i serien finns en del ruskigt långa etapper i single player-delen, upp till 14 kilometer i ett svep. Det låter kanske inte så mycket, men det är en rå upplevelse att stänka fram genom lera och regn i en temperamentsfull rallybil medan force feedback-ratten hoppar, sliter och rycker i händerna. Force feedback-tekniken fungerar för en gångs skull oklanderligt och är en klar fördel i spelet.

Ju längre in i spelet du kommer, desto fler och kraftigare bilar blir tillgängliga. Det är som regel irriterande att man inte kan välja mellan alla bilar redan från början, men här verkar det helt naturligt. Det beror också på att till och med de minsta bilarna, som standardversionen av Skoda Felicia eller Citroën Saxo, uppför sig som hysteriskt kvinnfolk när underlaget är is eller våt asfalt.

Spelet har en tillfredställande och komplex modellering av bilar, landskap och föremål och är väsentligt mycket snyggare och har fler detaljer än genrens kung, *Colin McRae Rally 2*. Den bättre grafiken och mängden av detaljer räcker dock inte till för att besegra kungen, men det räcker utmärkt för att bli genrens nya tvåa.

FINNS PÅ CD:N
Demo från spelet finns på *incite*-CD:n.

ISKÖRNING I championship-mode finns det sex verkliga rallylopp från bland annat Skottland, Afrika och Lappland. Här kör vi en Ford Focus på snö och is i Lappland.

HOW LOW CAN YOU GO?

Även om spelet kan köras utan 3D-kort rekommenderar vi starkt ett grafikkort med minst 12 eller 16 MB RAM.

UNDVIK HAVERI Bilarna riskerar att skadas och tappa bl a hjul, spoilers och lyktor. Här är en Subaru Impreza av 2001-modellen.

GRUSKÖRNING Snabba etapper på grus är en hårresande upplevelse med force feedback-ratt. Här en Seat Ibiza Cubra Sport i Wales.

DOMEN

RALLY CHAMPIONSHIP EXTREME

TEKNIK

Minimum	300 MHz Pentium II	32 MB RAM		
Rekommenderas	500 MHz Pentium III	128 MB RAM	32 MB 3D-kort	
Grafik	Software rendering ✔	Direct3D ✔	3dfx ✔	OpenGL ✘
Ljud	EAX (SB Live!) ✘	Aureal 3D ✘	Dolby Surround ✔	

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 6 Internet - 6 ■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 1 ■ Minimum modem: 28.8 k

MULTIPLAYER-BETYG **7**

KONKURRENTER

■ Colin McRae Rally 2
Kungen av racingspel imponerar kanske inte visuellt, men det går inte att hitta mer berusande gameplay i något PC-spel.

■ Rally Championship Extreme
Ett lyckat och modernt rallyspel som ser bra ut och låter bra. Definitivt värt att titta närmare på för genrens fans.

■ Rally Championship 2000
Föregångaren i Rally Championship-serien från november 1999 är ett kompetent spel. Vi höjde det till skyarna på sin tid.

■ Rally Masters
Välgjord och underhållande rallysimulation från april 2000, med hög svårighetsgrad. Fungerar perfekt på en Pentium 233.

PLUS & MINUS

\+ Spelets design är fungerande och välgjord.

\+ Mycket genomarbetad co-driver, som ger exakta upplysningar.

\+ Håller länge i single player med bland annat klassiska rallybilar som bonus.

\+ Styrning och kontroll av bilarna är realistisk och har god precision.

\- Spelets menysystem är fult och ofta frustrerande svårt att hitta i.

\- Man får inte köra Subaru Impreza direkt från spelets start.

BETYG

En komplex och välgjord rallysimulation med djup, bra hållbarhet och modern grafik samt data från säsongen 2001. En ny tvåa i rallyspelens hierarki – nästan lika bra som *Colin McRae Rally 2*.

7

MYST 3: EXILE

■ Producent: **Presto Studios** ■ Utgivare: **Vision Park, 08-545 89 200** ■ Pris: **449 kr** ■ **www.myst3.com**

LÅNGSAMT ÄVENTYR

GENRE Adventure/problemlösning

STATISTIK

Utforska gåtfulla fantasivärldar i denna vackra och långsamma fortsättning av Myst-sagan.

- 4 tätpackade CD
- 5 världar eller "åldrar"
- Fri kamerastyrning
- Otaliga gåtor
- Noll action

Det finns inget utrymme för otåliga själar i den snygga, men fredliga **MYST-VÄRLDEN**

Det finns spel för de som är erkänt barnsliga, och så finns det spel för dem som själva anser att de blivit vuxna. *Myst 3: Exile* hör till den senare kategorin. Detta spel är helt enkelt så vuxet att det nästan borde förses med läsglasögon och rullator.

Av Dave Upchurch

Som utgångspunkt är *Myst 3: Exile* ett peka och klicka-äventyr utan den sjuka humor vi sett i t ex Monkey Island-serien. Myst påminner egentligen mer om virtuell sightseeing än datorspel.

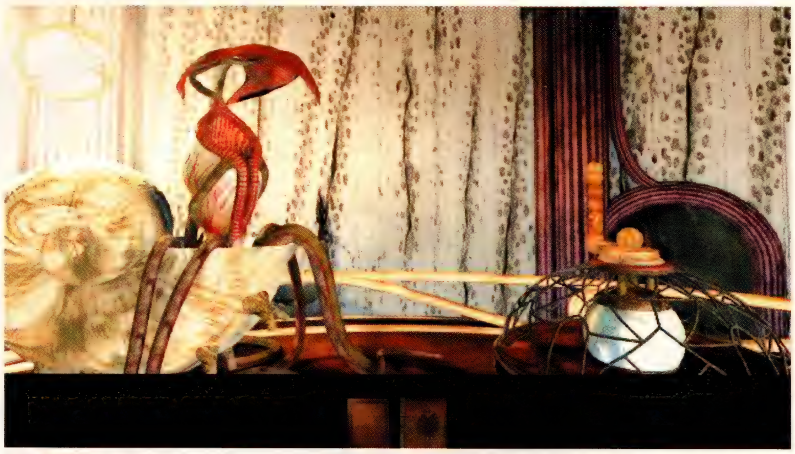
Som i de två tidigare spelen följer handlingen den välmenande, men evigt otursförföljde Atrus, en författare som kan skapa sina egna världar bara genom att skriva om dem. En överlevande från en av hans mindre framgångsrika kreationer är denna gång ute efter hämnd, vilket skickar oss på en resa till fem nya gåtfulla världar.

Allt ses ur ett förstapersonsperspektiv, där du med musen kan röra kameran fritt över de vackert tecknade landskapen. Om du ser en plats som du vill gå till så klickar du bara med musen, och zapp, så är du där. Det samma gäller användandet av de olika föremålen i spelet. Bara klicka på dem.

Med jämna mellanrum stöter du på personer som hjälper dig med olika råd, men det är inte huvudsyftet med spelet, som först och främst går ut på att metodiskt undersöka alla platser medan du löser ett antal krävande gåtor och mindre uppdrag.

Nej, det är som du förstår inte särskilt spännande, och det är ungefär lika fartfyllt som ett racerlopp för uttjänta Trabanter.

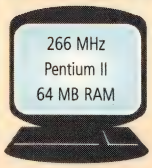
Spelet är dock ganska snyggt, och de filmade huvudpersonerna är trevliga att se på, men du ska verkligen vara något av fanatisk Mystoman för att känna att du får bra underhållning. Handlingen är helt enkelt för långsam och långsökt för att tilltala andra än inbitna fans av serien.



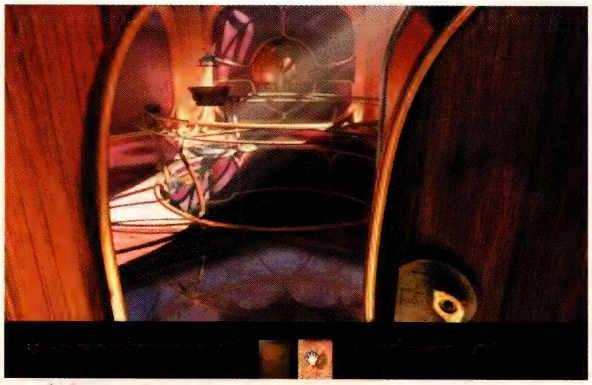
LUGN NU! *Myst 3* **kräver tid och tålamod att ta sig igenom. De flesta kommer nog att välja att ta bort spelet från hårddisken innan de kommit halvvägs.**

ÄVENTYRLIGT **De tecknade landskapen är vackra att se på, och förbaskat sega att ta sig runt i.**

HOW LOW CAN YOU GO?



Du kan klara dig med en PC i den här klassen om du stänger av alla bakgrundsanimationer. Om du helt vill slippa all hackande grafik bör du dock öka mängden RAM-minne i datorn.



HALLÅ, ÄR DET NÅGON HEMMA? **Även inomhus är** *Myst 3* **vackert designat, men det förbättrar ju inte spelets gameplay.**

DOMEN

MYST 3: EXILE

TEKNIK

Minimum	266 MHz Pentium II	64 MB RAM	
Rekommenderas	350 MHz Pentium II	128 MB RAM	8 MB 3D-kort
Grafik	Software rendering ✘	Direct3D ✘	3dfx ✔ OpenGL ✘
Ljud	EAX (SB Live!) ✘	Aureal 3D ✔	Dolby Surround ✘

MULTIPLAYER ■ Max antal spelare: PC - 1 LAN - 0 Internet - 0 ■ Antal spelare per CD: 1 ■ Antal CD per spel: 4 ■ Minimum modem: -

MULTIPLAYER-BETYG

KONKURRENTER

Monkey Island-serien
Om du föredrar äventyrsspel med en lite lättare ton är denna serie med knasiga spelupplevelser ett bra ställe att börja på.

Myst 3: Exile
En ovanligt vacker resa, som dock blir mördande tråkig i längden på grund av det snigelliknande tempot.

Myst 2: Riven
Teknisk sett mer primitivt än *Myst 3*. Men spelets gameplay är ungefär likadant som uppföljarens.

Erotica Island
Nu blir det inte mycket sämre. Halvnakna dockor och konstant löjligt gameplay. Ett spel som är ett verkligt bottenskrap.

PLUS & MINUS

+ Uppfinningsrikt designade och detaljerade landskap.

+ 360 graders fri kamerarörlighet ger snygga visuella upplevelser.

+ Lyckad musik och bra ljudeffekter ger spelet en särskild stämning.

- Den konstanta fokuseringen på krävande gåtor blir enformig.

- Det krävs en ängels tålamod att bara ta sig runt i timmar.

- Kommer knappast att tilltala andra än de renodlade Myst-fansen.

BETYG

Myst 3 **kör i ett mördande långsamt tempo. Visst kan vi klara oss utan en massa skrikande monster och stora kanoner på skärmen hela tiden, men det får ju i alla fall hända något för att man inte ska somna!**

6

■ Producent: **Creature Labs** ■ Pris: **399 kr** ■ **www.creatures3.com**

CREATURES PÅ INTERNET

GENRE Simulation

STATISTIK

Detta är en slags Tamagotchi till PC, med den skillnaden att din varelse släpps lös i det globala Internet-samhället.

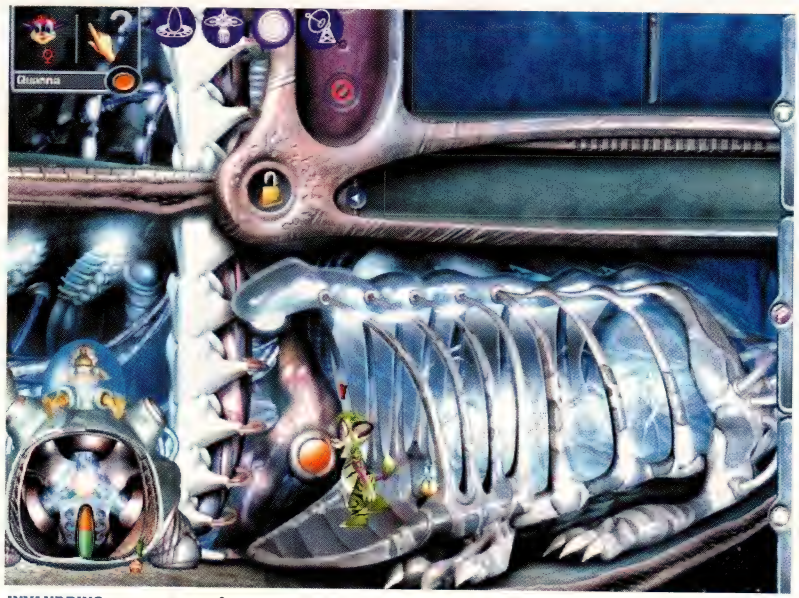
- 5 roliga norn-raser
- 5 ekosystem
- Flera hundra gömda varelser
- Du kan kalla din varelse Bert

HOW LOW CAN YOU GO?

333 MHz PIII
32 MB RAM
4 MB 3D-kort

Creatures Internet Edition stressar inte direkt grafikkortet, så det är ett av de få spel som fortfarande kan se hyfsat ut på lite svagare maskiner.

Du ska uppfostra en varelse och **SLÄPPA HONOM LÖS** på nätet



INVANDRING Detta är behållaren där du kan se de andra Internet-spelarnas varelser. Du kan skanna dem efter sjukdomar innan de får åtkomst till ditt speluniversum.

Creatures-serien är nu inne på sin tredje utgåva, och det motsätter sig alla försök att kategoriseras i en genre. Vi vet inte riktigt om det kan kallas för ett spel. Det är mer en, öhh, software-leksak.

Av Darren Evans

Detta är mer en upplevelse än ett spel. Ambitionen med spelet var att skapa en fin artificiell intelligens och fin grafik som skulle tilltala flera generationer av spelare. Livsformen i *Creatures*, norner, uppvisar en god intelligens och de lär sig genom att använda sina sinnen, precis som de flesta människor. Ditt primära mål är att säkra dina varelsers överlevnad. Du ska lära dem att tala och se till att de mår bra, samt att de parar sig.

Det finns andra varelser än norner i spelet. Den farligaste är Grendel, som är ett genetiskt "misstag" med våldsamt temperament. Du har ett urval bisarra maskiner som kan kopplas samman och hjälpa till att hålla dina norner friska. Du kan koppla ihop en medicinsk skanner med en teleporter, så att sjuka djur omedelbart kan avlägsnas och få behandling.

Spelets Internet-version tillför nya områden och maskiner samt öppnar nya världar för dig. Med en dockningsstation kan du skicka ut dina norner på Internet och in på andra människors maskiner. Här finns också omfattande chat- och e-mail-funktioner, så att du kan kommunicera med andra spelare som du möter.

Creatures Internet Edition utvecklar dina norners horisont.

DOMEN

BETYG

Nyskapande och beroendeframkallande underhållning, som är bra att slappna av med efter alla realtidskrig.

7

■ Producent: **Silicon Dreams** ■ Utgivare: **KE Media, 08-445 50 50** ■ Pris: **399 kr** ■ **www.sdreams.co.uk**

KANTIGT LEGO-SPEL

GENRE Racing

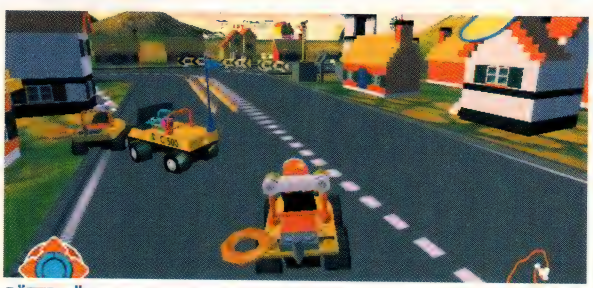
Påståendet att detta spel är lika bra som *Mario Kart* från Nintendo, måste ha uttalats av en man som använder tunga droger. *LEGO Racers 2* är inte hälften så bra.

Av Jon Evans

Spelets största kvalitet är dess split screen för två spelare. Allt för få av våra dagars racingspel innehåller denna viktiga funktion, som kan hålla två spelglada busungar tysta i en vecka. Men split screen-spelet belastar också din dator, så du måste minst ha en 266 MHz Pentium 2.

Spelet är inte dåligt, i själva verket är det faktiskt ganska roligt. Men i förhållande till *Mario Kart* är det inte tillräckligt detaljerat.

Bl a är det problem med sikten på banan och trots att det finns många olika bilar uppför de sig i stort sett likadant. Detta är ett spel för de yngsta spelarna.



BÄTTRE ÄN *MARIO KART*?

Banorna är otroligt roliga för de yngsta spelarna därute. Men de är för korta och för enkla för alla oss andra.

DOMEN

BETYG

Toppenunderhållning för de minsta, men om man har spelat något av de riktigt bra racingspelen blir man inte imponerad.

6

■ Producent: **EA Sports** ■ Utgivare: **EA Nordic, 08-546 645 00** ■ Pris: **399 kr** ■ **www.easports.com**

MOT SUPERBOWL

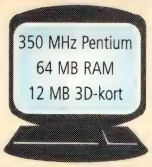
GENRE Sport

STATISTIK

Du kontrollerar ett av NFL:s bästa fotbollslag. Du kan spela en uppvisningsmatch eller en hel säsong (16 matcher). Du tar ut laget och taktiken, och försöker att nå Superbowl.

- 30 NFL-team att spela med
- 100 olika spelkombinationer
- 4 spelare kan spela samtidigt

HOW LOW CAN YOU GO?



Även om spelet fungerar fint på en dator med minimispecifikationerna får du bättre kvalitet på grafiken i hög upplösning om du har en lite bättre maskin.

Drömmer du om Superbowl? Här är *Madden NFL 2002*, spelet som kan göra din **DRÖM TILL VERKLIGHET**

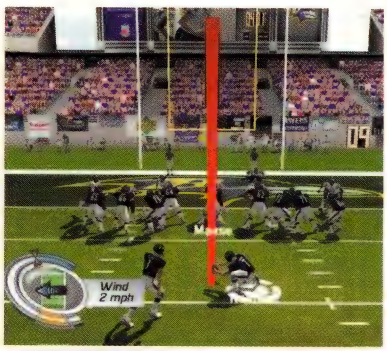
OK, låt oss fastställa en sak. Om du älskar amerikansk fotboll kommer du att älska detta spel. Annars kommer du inte att tycka om det.

Av Jon Evans

När Madden-serien startade på Mega Drive och PlayStation kunde det spelas av alla. Det var snabbt, flytande och framför allt spelbart. Så är det inte längre. EA Sports verkar ha dragit slutsatsen att PC-spelare ska ha spel som är mer komplexa. Så nu finns det många fler spelkombinationer som ska sitta i fingrarna, och därmed blir en joypad helt oumbärlig. Spelet har alltså blivit mycket djupare, men det har också blivit mycket svårare att spela.

Om du tycker att detta är OK är spelet suveränt. Alla NFL-spelare är med, det finns många olika spelformer, och multiplayer-formen är fortfarande urkul. Därtill kommer att spelet är otroligt snyggt. Animeringarna är fantastiska, detaljerna är en njutning för ögat. Vi saknar faktiskt bara den arkad-form som finns till PlayStation. Denna spelform hade gett spelet en större publik. Nu är spelet helt enkelt för svårt för de som inte är fans. Men

EN TUPPLUR UNDER MATCHEN Jag är professionell idrottsman och tjänar bara 700 miljoner dollar om året, så du förstår nog att jag måste vila mig ibland ...



RAKT FRAM Bollen ska bara ha en liten knuff i rätt riktning så kan våra cheerleaders börja svänga på bröst och höfter ...

Madden 2002 är ett fantastiskt spel, och med en joypad förflyttas man till en stämningsfull NFL-arena. Annars är PlayStation-versionen fortfarande vår favorit, eftersom den är enklare att spela och kan uppskattas av alla typer av spelare.

DOMEN

BETYG

Ett i alla hänseenden ytterst välavrundat spel. Grafik och gameplay är mycket djupa, men PlayStation-versionen är bättre.

8

■ Producent: **House of Tales** ■ Utgivare: **KE Media, 08-445 50 50** ■ Pris: **399 kr** ■ **www.geheimnisderdruiden.de/english/**

MYSTERY OF THE DRUIDS

GENRE Adventure

Peka och klicka-äventyr står och faller med gåtornas svårighetsgrad. I detta spel är de bara för märkliga.

Av Jon Evans

Detta är ett spel med långa perioder av extrem frustration och korta perioder av stor tillfredsställelse. Man får lägga timmar på att leta efter viktiga föremål, och gåtorna är spretiga och märkligt inkonsekventa.

Mystery of the Druids är ett solitt spel, som dock inte ger oss tillbaka tron på genren. Det saknar den kvalitet som *Broken Sword* eller *Monkey Island* kan erbjuda, men det är spelbart.

NORMALT BLODBAD Du upptäcker ett antal förkolnade lik i Epping Forest, vilket leder dig till en ockult sekt, som på bilden är i full gång med en kannibalistisk ritual på en försäkringsförsäljare.

DOMEN

BETYG

Du får ha en stark mage och smak för äventyr om du ska orka ta dig igenom upp- och nedturerna i detta spel.

6

NYHET! Hitta alla de spännande varorna på www.komputer-butiken.nu

Välkommen til

Komputer-butiken erbjuder utvalda kvalitetsprodukter till låga priser – välj dina favoriter. Vi har samlat det bästa från varje område och produ terna kan endast köpas i Komputer-butiken. Fyll i och posta kupongen redan i dag eller beställ direkt på www.komputer-butiken.nu

101 Hjälp

Här får du inte mindre än 101 av världens bästa demo- och spridprogram som hjälper dig att hålla datorn i topptrim. Här finns program till i stort sett alla datorns delar: skrivbordet, ljud, grafik och säkerhet samt planering och Internet.

101 Spel

Den här cd:n innehåller 101 demo- och spridversioner av de roligaste och mest fängslande spelen. Actionspel, arkadspel, brädspel, kortspel och strategispel, simulatorer och Internetspel. Här kommer du garanterat att hitta många timmars underhållning.

Skolhäften

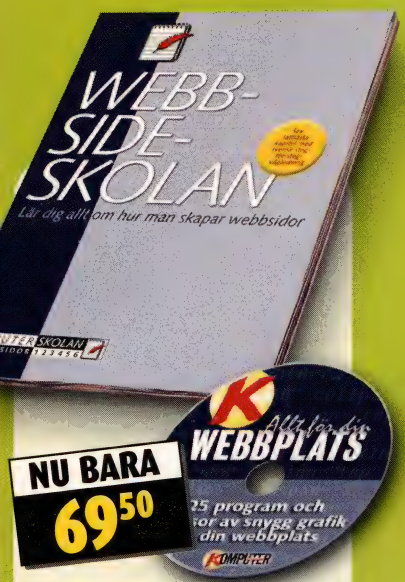
Åtta utmärkta skolor med illustrerade steg-för-steg-anvisningar. Pröva t.ex. den nya Digital kamera-skolan, där du får tips på kameror och på hur du använder dem på rätt sätt. Lär dig att överföra bilderna till pc:n, och lär dig arbe vidare med dem: ändra ljus och färger, skriva ut, redigera och att göra dem klara att läggas ut på nätet.

Se www.komputer-butiken.nu

KOMPUTER FÖR ALLA/Bonnier Alandia AB. Kundtjänst, 205 50 Malmö, tel. 08-555 454 72.

Komputer-butiken

Portot är bara 24:50 – oavsett hur mycket du beställer



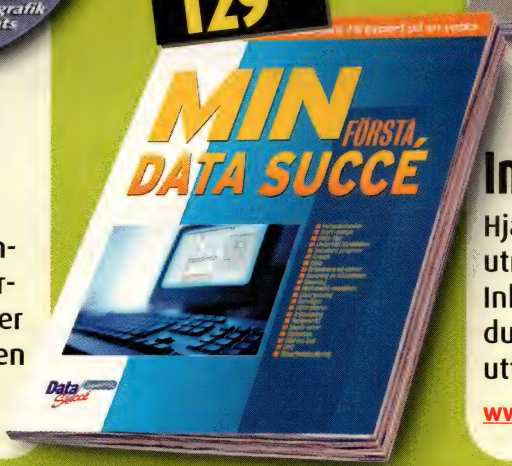
Webbplats-paketet

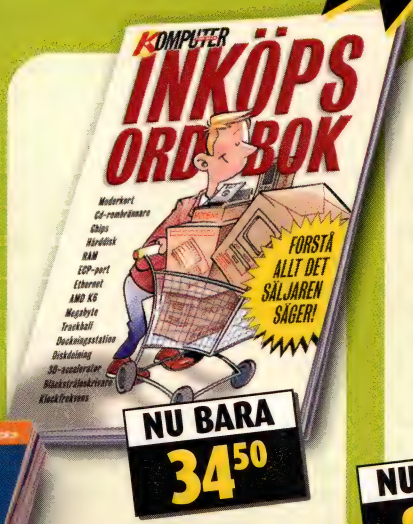
Här får du de nödvändiga grundkunskaperna och allt du behöver för att kunna skapa en snygg hemsida.

Min första DATA SUCCÉ

I boken förklaras på ett lättfattligt sätt, och med massor av steg-för-steg-bilder, hur du kan få ut ännu mer av programmen och tillbehören.

NU BARA 129:50





NU BARA 34:50

Inköpsordboken

Hjälper dig att köpa rätt utrustning. Med Inköpsordboken kan du lätt förstå alla fackutttryck.

www.komputer-butiken.nu

Din guide till Internet

Gör din surftur på nätet säkrare, roligare och snabbare. De roligaste Internetadresserna och de bästa tipsen och tricksen. En cd med nyttiga spridprogram.

NU BARA 84:50

NU BARA 59:50

Retro-cd

100 av de roligaste demoprogrammen och spelen från datorns barndom. Fungerar även på en gammal 486:a.

OBS! Vi kan dessvärre inte ge support på produkterna i Komputer-butiken.

PORTOFRI BESTÄLLNINGSKUPONG

Jag beställer följande produkter från Komputer-butiken:

- ☐ 101 Hjälp (183012)
- ☐ 101 Spel (183011)
- ☐ Digital kamera-skolan (062619)
- ☐ Wordexpertskolan (062614)
- ☐ Wordskolan (002566)
- ☐ Outlookskolan (062604)
- ☐ Nybörjarskolan (062611)
- ☐ Webbplatsskolan (202351)
- ☐ Excelskolan (062608)
- ☐ Windowsskolan (062600)
- ☐ Webbplatspaketet (183021)
- ☐ Inköpsordboken (006206)
- ☐ Data succé (050994)
- ☐ Internetguiden (183031)
- ☐ Retro-cd (183010)

Ev. prenumerationsnr: _____

Namn: _____

Adress: _____

Postnr: _____ Ort: _____

Var vänlig skriv tydligt – texta helst!

5692

All kundinformation såsom namn- och adressuppgifter m.m. behandlas med hjälp av modern informationsteknik och lagras hos Bonnier AB.

Frankeras ej.
KOMPUTER betalar portot.

KOMPUTER FÖR ALLA

SVARSPOST
121 100 815
208 05 MALMÖ

Så långt lagret räcker!

OBS! Skicka inga pengar nu, faktura bifogas. Porto och expeditionsavgift är bara 24:50 per försändelse. Produkterna kan också beställas på www.komputer-butiken.nu

KORT och gott

ELSA INTRODUCERAR NU EN SERIE GRAFIKKORT som är billigare än deras Gladiac 511-serie. Gladiac 311-korten är baserade på GeForce2 MX 200, som är begränsat till 64-bitars minnesåtkomst, men ändå kan hantera enorma mängder polygoner. Det första kortet i serien blir Gladiac 311 TV-out med 32 MB RAM. Korten ska finnas ute i butikerna när du får tidningen i din hand.

POWER VR MED SIN IMAGINATION Technology ska samarbeta med ST Microelectronics (de som gör Kyro-processorn) om nästa versioner av Power VR-processorerna. Den nuvarande serie 3 (Kyro 1 och Kyro 2) har varit en så stor framgång att experterna har beslutat sig för att samarbeta om serie 4 (Kyro 3) och serie 5. En gissning är att de nya serierna också blir en stor framgång, då de bygger på de nuvarande goda idéerna i Kyro-processorerna. Du kan läsa mer på **www.powervr.com**

DÅ VI SÅG ALLA PROJEKT som Nvidia har på gång (X-Box, nForce, ljudkretsar mm) så förutspådde vi att nästa nyhet från dem blir en billig version av GeForce 3. GeForce 3MX tror vi släpps på Comdex i november och vi tror att det ska kosta betydligt mindre än storebror. Det lär använda billigare RAM och ett mindre avancerat chip och naturligtvis bli långsammare, men ändå mycket kraftfullt. Du kan läsa mer på **www.nvidia.com**

SPELARE MED HERCULES-LJUDKORT (t ex Fortissimo 2, Game Theatre) kan få en fullversion av PowerDVD 3 helt gratis. Det betyder att du kan få spel och musik i Digital Dolby surround sound – kostnadsfritt!

KNAPPTRÖTT?

Tangentbordet är och förblir vårt viktigaste redskap för att mata in data i datorn. Så varför har du inte bytt det gamla skräp som du spillde cola i förra året?

UTVECKLINGEN går mot trådlösa enheter och därför levereras Microsofts nya tangentbord utan kabel.

MICROSOFTS OFFICE KEYBOARD FÅR HELA TVÅ spelarpriser den här månaden. Först för Tristaste namn och sedan för Mest genialiska tillbehör. Och även om denna samling plastprylar helt klart är byggt för folk som sitter i en telefonsluss från 8 till 5 så hittar vi massor av användbara saker. Här finns de vanliga funktionerna från Microsofts Internet Keyboard samt extra tangenter och genvägar till många musfunktioner.

Inte minst flygsimulatorfans lär falla pladask för det här tangentbordet. Det har 26 funktionstangenter som kan förprogrammeras till bestämda funktioner i spel. Knapparna Ångra och Upprepa är utmärkta förbättringar och funktionstangenterna kan programmeras med flera funktioner.

De mest använda kommandona för program (t ex öppna, stäng och skriv ut) har fått egna tangenter. Och för att få plats med alla dessa ändringar har Microsoft flyttat de fem tangenterna vid Insert och Delete och vridit dem lite.

Tangentbordet har en USB-kontakt, med möjlighet att ansluta både USB- och PS/2-enheter direkt till tangentbordet. Det betyder att du kan ansluta din joystick och digitalkamera direkt till skrivbordet i stället för att ligga och krypa bakom datorn.

Till skillnad från andra tangentbord kan handlovsstödet inte tas bort – så försök inte bryta loss det!

Vi gör en större tangentbordsguide nästa månad där vi tar en närmare titt på bland annat detta tangentbord.

FRAMTIDENS MULTIPLAYER-UTRUSTNING? Ja, en dag så ser vi väl alla ut som ett gäng sekreterare när vi sitter och spelar ...

TALA UT

"1,2,3,4, testar, testar ..." Jo, den nya Gamevoice från Microsoft fungerar som tänkt

VERSION 1.5 AV MICROSOFTS Gamevoice har stora förbättringar för spelare som vill snacka medan de skjuter. Särskilt om du har provat att ha en Gamevoice-session över något så slött som ett 56k-modem finns här mycket att hämta. På en 56k-förbindelse kan Gamevoice bara klara två deltagare i taget, men den nya versionen kan köras på en separat dator så att din egen PC kan ägna sig åt att köra dina spel.

En nyhet är en klicka och snacka-tangent som sitter på tangentbordet i stället för på Gamevoice. Det ska göra att du snabbare kan ge rätt kommando. Om du är en fena på programmering kan du också få den att utföra flera samtidiga kommandon med en enda uttalad order. Gamevoice har blivit en succé i Counter-Strike-kretsar och bland andra multiplayer-spelare eftersom spelen får en ny dimension när man kan tala med varandra samtidigt som man spelar.

KOMMER WOLFENSTEIN ATT SE ORDENTLIGT UT PÅ MIN DATOR?

Nästan varenda dag får vi samma fråga: "Är mitt 3D-kort bra nog för att köra *Wolfenstein, Jedi Knight 2* och *Duke Nukem Forever*? I högsta upplösning?" Vi skickar frågan vidare till världens bästa programmerare

DET ENTYDIGA SVARET VAR: "Köp ett GeForce 3" (nu skriker du: INTE ÄNNU ETT KORT FÖR 4000 KR!).

Det sitter massor av Nvidia-baserade grafikkort som GeForce 2 och 3 hos spelutvecklare världen över, och fler lär det bli. Nvidias framgångar beror bl a på att X-Boxens grafikkort byggs på Nvidia-teknologi och att programmeringen för spel som t ex *Hitman 2* därför till stor del är identisk för PC och X-Box. Chris Rhinehart, programmerare på Human Head (*Rune*), säger: "I vårt nästa projekt ska vi utnyttja massor av de nya funktionerna i DirectX8, som till exempel Pixel Shading." DirectX8 är den plattform som PC- och X-Box-spel programmeras i just nu. Mike Verdu, ansvarig för *Unreal 2*, tror också att GeForce 3 blir framtidens standard:

"Fram tills nu har vi gjort spel som var specialbyggda för att använda antingen Glide, OpenGL eller DirectX, och som fungerade mindre bra på de standarder de inte var gjorda för, t ex *Unreal* och *Wheel of Time*. Med DirectX8 har vi äntligen fått en gemensam standard som nästan alla utvecklare står bakom. Om du har ett kort baserat på Kyro eller Radeon ska du fortfarande räkna med en del mindre grafiska problem," säger han till incite PC Games.

För tillfället ser branschen ut att vara förälskade i GeForce 3 och det kommer de nog att fortsätta vara i ca ett års tid framöver. Det kommer naturligvis att ta ett tag innan det kommer spel som direkt kräver ett GeForce 3, för i dagens spelvärld går det inte att se någon större förbättring i förhållande till GeForce 2 eller Radeon-kort. Spel som kräver minst ett GeForce 3 är fortfarande under utveckling. Trots entusiasmen rekommenderas GeForce 2 fortfarande av nästan alla som bästa köp. Särskilt företag som baserar sina spel på Quake3-teknologin använder GeForce 2 och har bara gott att säga om det, trots att det är förra årets chip.

Jake Simpson från Raven Software säger: "GeForce 2 Ultra är fortfarande det bästa kortet. Nästan alla utvecklare jag känner arbetar med Nvidia-kort, mest GeForce 2, och det gör naturligtvis att det också är ett bra val för datorspelare. När det gäller GeForce 3 lär det dröja minst ett år innan vi utnyttjar möjligheterna i DirectX8 fullt ut."

VAD VI VILL HA: Full upplösning och maximala detaljer – utan att köpa ett nytt kort ...

KORT och gott

EFTER ATT ATI SLÄPPT sin Truform-teknologi har de följt upp med fler detaljer om sitt kommande Radeon 2-chip. Deras nya Smart Shader ska hjälpa dem att konkurrera med Nvidia och GeForce 3. Medan utvecklare och journalister har beundrat GeForce 3 och dess Pixel Shader, som får 3D-objekt att se jämnare och mer realistiska ut, har ATI i stället blickat framåt mot DirectX 8.1, som inte ens har släppts ännu. ATI säger att deras Radeon 2 kommer att få ytor, reflexer och hår att se mer realistiska ut, samtidigt som CPU:n kommer att frigöras för andra uppgifter.

Låt striden börja!

SMART IDÉ: Så fungerar Smart Shader.

PENTIUM III HAR FÅTT en ny kärna, kallad Tualatin. Den nu två och ett halvt år gamla processorn får hastigheten höjd till de 1,13 GHz som Intel fick ge upp förra året. Pentium III kommer både i server- och desktop-versioner. Den nya desktop-versionen ska komma i hastigheter på 1,13 och senare 1,20 GHz och kanske ännu högre.

Hur klarar sig den uppfräschade PIII (Tualatin) då i praktiken? Exempelvis är 1,13 GHz-versionen 13 % snabbare än föregångaren Coppermine vid 1,0 GHz i *Clive Barkers Undying* och cirka 12 % bättre i *Counter-Strike*.

Tyvärr kan inte alla Pentium III-moderkort uppgraderas med den nya processorn.

MICROSOFT LOVAR GULD OCH GRÖNA SKOGAR **(IGEN)**

Windows 95/98/Me och NT/2000, ihopslaget till ett färdigt paket. Är det Nirvana för Windows?

VI HAR HÖRT DET TUSEN GÅNGER, om inte mer: "Denna nya version av Windows är snabb, buggfri och utmärkt för gamers." Men vi vill nog gärna se det innan vi tror på det. Vid första ögonkastet ser Windows XP ut som Windows 2000 med färg, och XP är också baserat på företagsoperativsystemet Windows 2000. En bra nyhet är den intelligenta maskinvaruinstallationen, som kombinerar nya certifierade drivrutiner med maskinvaran i din dator. Det bästa vore ju om Microsoft helt slutat använda drivrutiner, men det är i alla fall ett framsteg att få rätt drivrutiner från början – det kommer att göra det enklare för nybörjare att få allting i ordning. Med Windows XP kan du också bränna musik- och data-CD med Media Player 8. Kostnaden för att uppgradera från Windows 98/Me/2000 lär hamna runt 1 400 kr.

RENARE FÖNSTER. Windows XP ger de vanliga storslagna löftena, men den här gången ser de ut att hålla bättre. Det verkar också som om XP blir bra för datorspel.

VINN EN MEGA-MA

Den här månaden är det Fujitsu Siemens som kommer med ett förslag på den ultimata speldatorn – och vi ger dig en chans att vinna den! Den levereras med 1,5 GHz Pentium 4-processor, GeForce 3-kort och flera spel och program!

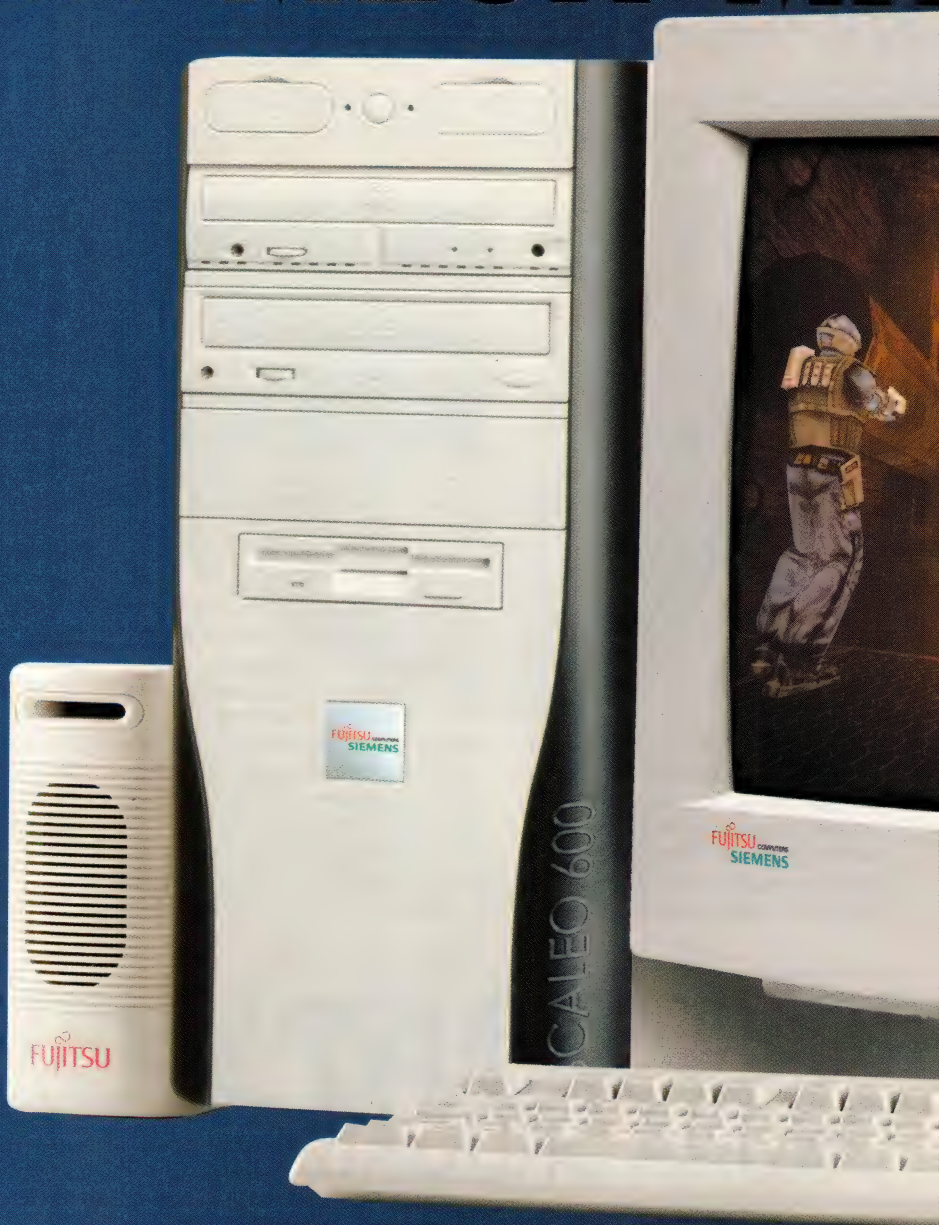
Fujitsu Siemens bud på den ultimata speldatorn har många features som är värda att nämnas. För det första finns det gott om rå processorkraft: Pentium 4-processorn går på 1,5 gigahertz och bara det räcker för att ge en snabb och stabil körning av nästan vad som helst. Maskinen levereras med 256 MB RAM av SD-typ.

Grafikkortet är det välkända och mycket kraftfulla GeForce3 från Nvidia, här med 64 MB RAM. Det levereras med TV-utgång så att du kan ansluta en TV till datorn och t ex se på DVD-film. Dessutom är datorn utrustad med en snabb CD-brännare och ett 10/100 megabit nätverkskort som standard.

Operativsystemet är det nya Windows XP och antivirusprogramvara med tre års fri Internet-uppdatering från Panda medföljer.

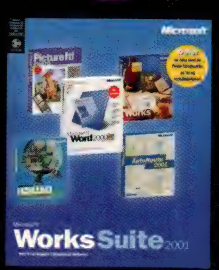
Dessutom medföljer fem program och två spel och vi rekommenderar särskilt action-flygsimulatorn *Crimson Skies* från Microsoft, där spelaren placeras i ett fiktivt universum i tiden runt 1930.

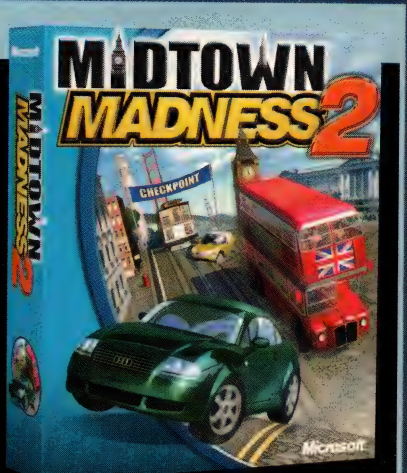
Kanske blir det just DU som får sitta och spela spel på den här datorn från Fujitsu Siemens.



Detta medföljer utan extra kostnad:

Med speldatorn följer fem program och två spel. I *Midtown Madness 2* sätts du bakom ratten på superbilar i San Francisco, medan *Crimson Skies* är en populär action-flygsimulator av det lättsammare slaget.





KIN FRÅN FUJITSU

Sök efter återförsäljare på www.fujitsu-siemens.se

Fujitsu Siemens Scaleo 600

KONFIGURATION:

- Miditower
- ATX-moderkort
- i845 chipset
- Intel Pentium 4-processor på 1,5 GHz
- 256 MB SDRAM PC133
- 40 GB HDD UDMA 5400 rpm
- 64 MB Nvidia GeForce3 med tv-out
- Front USB
- 16x48x DVD-enhet
- 16x10x32 CDRW-enhet
- 17" CRT Scaleo C772 monitor
- AC97 ljudkort onboard
- Standardhögtalare
- Tangentbord
- Wheel mouse
- 56k internt modem
- Diskettenhet
- Nätverkskort 10/100
- 1 års garanti/ 3 års fri support

SOFTWARE

- Microsoft Windows XP
- Microsoft Works Suite 2001
  - Word 2000
  - Works 6.0
  - Encarta World Atlas 2001
  - Picture It! 2001
  - Autoroute Express 2001
- Midtown Madness 2
- Crimson Skies
- Panda Antivirus med 3 års fri uppdatering

...ungerar den så fort man anslutit den till datorn. Basen har en reglering av joystickens motstånd, så om du tycker att din cockpit ska vara lös och ledig är det lätt ordnat med en knappvridning.

Joysticken är klippfast, inte minst tack vare den solida basen, och de sju knapparna är enkla att nå. Den har den normala 4-axelstyrningen och den gjutna formen är riktigt läcker – i alla fall för högerhänta. Vänsterhänta får köpa något annat, som en av våra olyckliga redaktionsmedlemmar svärande konstaterade.

Som vanligt med Thrustmasters utrustning medföljer inget installationsprogram. Koppla in och sätt igång – enklare kan det inte bli. Vi hurrar högt och tackar för den smidiga lösningen.

En joystick till ett bra pris. Det gör jobbet riktigt bra och det enda som saknas är Force Feedback.

7

...subwoofer-paketen. Kablarna levereras i rejäla längder och systemet har en liten fjärrkontroll (ej trådlös). Den enda nackdelen är baskontrollen som är lite svår att komma åt på subwooferns baksida.

Å andra sidan måste vi ju ha något att klaga på ... :)

BETYG - 7

ALLDELES FÖR **DYRT**

■ Pris: **1495 kr** ■ Producent: **Philips, 08-598 520 00** ■ **www.philips.se**

Ett dyrt ljudkort från en gammal bekant. Men kan det knuffa ned SoundBlaster från ljudtronen?

KORTET ACOUSTIC EDGE skulle egentligen bara släppas på den amerikanska marknaden. Men så många har frågat efter det i Europa så nu släpps det även här.

Philips lovar guld och gröna skogar om du köper det här kortet – i alla fall äkta 5.1-ljud i alla program, även om de inte är förberedda för det. Men om någon köper kortet för den funktionen kommer de att bli besvikna. Vi vet inte vad Philips egentligen gör med sitt Thunderbird Avenger-chip, men det låter i alla fall inte som äkta digitalt 5.1-ljud. Faktiskt låter det mer som virtual Dolby surround sound, och för spel fungerar kortet faktiskt bättre med den vanliga inställningen.

Acoustic Edge är ljudmässigt väl balanserat och kraftfullt och har stöd för både EAX 1.0, 2.0 samt biblioteket A3D 1.0. Kortet har en maximal samplingsrate på 48 kHz och upp till 96 3D-stämmor som kan skickas med 5.1 analoga signaler i ända upp till tre par högtalare! Alternativt kan man använda en koaxial-kontakt och här finns naturligtvis de vanliga ingångarna (linje, CD, mikrofon).

Till ett pris på över 1 200 kronor hade vi dock väntat oss att se digitala kontakter. Det är en besvikelse för ett kort i den här prisklassen och särskilt användare av Sonys minidisc bör titta efter ett kort som kan tala direkt med deras spelare. I gengäld medföljer ett riktigt bra programvarupaket. Och förutom de vanliga ljudverktygen levereras kortet också med en OEM-version av det populära PowerDVD.

Acoustic Edge är ett ljudkort med övertygande prestanda, men priset är alldeles för högt i förhållande till konkurrenterna. **5**

1,3 GB PÅ EN CD!

■ Pris: **Ej fastställt** ■ Producent: **Sony, 08-598 90 000** ■ **www.sony.se**

Sonys nya CD-brännare kan bränna hela 1,3 gigabyte på en enda double-density CD-ROM. Men är den stabil?

CDX200E SER UT SOM vilken CD-brännare som helst. Den här IDE-enheten passar som vanligt i en 5 1/4" slot i din dator och brännaren utan problem. Enheten är bakåtkompatibel med de vanliga CD-standarderna och bränner CD-R, CD-RW, data eller ljud utan problem. Dock hade vi en del läsproblem med vissa 80-minuters skivor. Dessa problem ska dock snart lösas enligt leverantören.

Med vanliga CD-medier (CD-R och CD-RW) fungerar enheten som en helt

har du en färdig CD (10 minuter för CD-RW). Den har dock inte Burn-proof, så den är är inte absolut skyddad mot buffer underrun. Lite underligt, då alla andra producenter ser ut att ha Burn-proof i sina nya enheter. Sony har i stället utrustat enheten med en cache på hela 8 MB, vilket är nästan lika effektivt som Burn-proof.

Det mest spännande är naturligtvis att den här enheten kan bränna 1,3 GB på en enda skiva. 1,3 GB-skivorna kan redan köpas och kostar ca 30:- för en CD-R och 50:- för en CD-RW. Enheten tar dubbelt så lång tid på sig för att bränna en skiva med 1,3 gigabyte. Den extra kapaciteten uppnås med två enkla ändringar av den vanliga CD-standarden. 1,3 GB-diskarna

Detta medföljer utan extra kostnad:

Med speldatorn följer fem program och två spel. I *Midtown Madness 2* sätts du bakom ratten på superbilar i San Francisco, medan *Crimson Skies* är en populär action-flygsimulator av det lättsammare slaget.

BILLIG BAS-GAMEPAD

■ Producent: **Thrustmaster, 08-564 351 40** ■ Pris: **ca 149 kr**

Trots att den är en mycket skön gamepad har Firestorm en del småfel som tyvärr drar ned det totala omdömet.

7

Thrustmasters billigaste gamepad kan användas till alla typer av spel – hockey, basket eller gamla hederliga plattformsspel

Oavsett om du spelar basket eller jagar en puck i hockeyrinken kan Thrustmasters nya Firestorm klara skivan. Den är lätt att ansluta och alla 12 knapparna identifieras utan vidare av Windows – och för en gångs skull behöver man inte starta om datorn.

Formen har inte ändrats särskilt mycket sedan föregångaren och den ligger fortfarande perfekt i handen. Den har en knapp mindre och två knappar som tidigare satt på baksidan har flyttats och pressats in vid D-paden. Tyvärr gör det dem svårare att nå – buuh!

Till Firestorms fördel talar den goda finish vi är vana att se från Thrustmaster och D-paden vippar bra åt båda hållen. Och så skadar det inte med ett oslagbart lågt pris. En riktigt bra nybörjar-pad.

ÄVEN DIGITAL DUAL POWER och Dual Analogue har uppdaterats. Liksom den Firestorm vi recenserar här är designen ungefär som föregångarna, men enklare att installera och med en bättre USB-anslutning.

TOP GUN FOX 2 PRO

■ Producent: **Thrustmaster, 08-564 351 40** ■ Pris: **ca 449 kr**

Denna lillebror till Thrustmasters flaggskepp har allt, förutom ett steglöst gashandtag

TROTS DE BESYNNERLIGT placerade knapparna lär piloter inte ha några problem med att använda Thrustmaster Top Gun Fox 2 Pro USB (vad sägs om att tänka ut ett enklare namn, Thrustmaster?).

Med det nya USB-gränssnittet fungerar den så fort man anslutit den till datorn. Basen har en reglering av joystickens motstånd, så om du tycker att din cockpit ska vara lös och ledig är det lätt ordnat med en knappvridning.

Joysticken är klippfast, inte minst tack vare den solida basen, och de sju knapparna är enkla att nå. Den har den normala 4-axelstyrningen och den gjutna formen är riktigt läcker – i alla fall för högerhänta. Vänsterhänta får köpa något annat, som en av våra olyckliga redaktionsmedlemmar svärande konstaterade.

Som vanligt med Thrustmasters utrustning medföljer inget installationsprogram. Koppla in och sätt igång – enklare kan det inte bli. Vi hurrar högt och tackar för den smidiga lösningen.

En joystick till ett bra pris. Det gör jobbet riktigt bra och det enda som saknas är Force Feedback.

7

SOUNDWORKS SLIM 500

■ **Pris:** 999 kr.
■ **Producent:** Creative, www.creative.com

En högtalare är en högtalare, eller? Jo, på ett vis, men vissa är bara bättre än andra. Creative Labs ligger steget före efter att ha anlitat Cambridge Soundworks för designen av ljudlådorna.

Soundworks Slim 500 kostar under tusenlappen, så trots att det är en märkesvara från en producent med 40 års erfarenhet är det alltså ändå en billig produkt.

Slim 500 är ett kraftfullt system för stationära datorer och trots att satellithögtalarna är förhållandevis platta är ljudet över genomsnittet och mycket detaljerat. Med en effekt på 29 watt RMS räcker trycket till för att blåsa ned krukväxterna från fönsterbrädan och den stora subwoofern ger en välbalanserad botten i ljudbilden. Basen är mycket mer stram och precis än i de billigaste subwoofer-paketen. Kablarna levereras i rejäla längder och systemet har en liten fjärrkontroll (ej trådlös). Den enda nackdelen är baskontrollen som är lite svår att komma åt på subwooferns baksida.

Å andra sidan måste vi ju ha något att klaga på ... :)

BETYG - 7

MÅNADENS FRÅGA

PROBLEM MED TEKNIKEN?
Skicka tekniska frågor med ämnesraden "Verkstaden" till **pcgames@intertec.se**

46-ÅRING I SLAGSMÅL MED SCANDISK

Hej! Får väl börja med att säga att incite PC Games är en MYCKET BRA tidning! Jag har köpt och prenumererat på PC-tidningar i minst 10 år nu (jag minns fortfarande vilken otrolig kick det var när man fick med en diskett !!! med speldemos och program ...), och har fastnat för den engelska PC Format och alltså då Incite PC Games. Jag är ingen ovetande fjortis (ursäkta om jag trampar någon på tårna), utan har faktiskt passerat 46...

Jag skriver för att tacka för den utmärkta artikeln "När skiten går ned" i nummer 09/2001. Jag minns mycket väl både autoexec.bat och config.sys. Ganska trevliga, men gav många långa sömnlösa nätter när man fick lägga mer tid på att justera XMS- och EMS-minne och pilla med drivbrutiner än att spela. Den första PC:n jag köpte var en 486 DX40, med 4 MB RAM. Hehe, flina ni, men spelet "X-Wing" förändrade mitt liv. För att inte tala om shareware-versionen av "Doom". Obeskrivlig. Nu har jag en 1 GHz AMD med 256 MB RAM, och spelar mest Counter-Strike och Undying. Jag har några kommentarer och frågor:

1. Det första jag gjorde var att installera DirectX 8. Och SEDAN läste jag att man borde kolla om det fanns DirectX 8-kompatibla drivrutiner för grafikkort, ljudkort osv. Och om det inte finns har jag kanske gjort en tabbe eftersom DirectX 8 INTE kan avinstalleras! Det stämmer inte riktigt, den KAN avinstalleras, men då helt på egen risk! Det bör nämnas att detta i värsta fall kan leda till att Windows måste ominstalleras. Se www.ebrink.com/dxun/Direct.htm

2. När det gäller installation av drivrutiner är det vanligtvis helt OK när de har ett eget installationsprogram. Men ni säger i artikeln att man bör AVINSTALLERA gamla drivrutiner först. Hur gör man DET?

3. När jag frågar så undrar jag var drivrutinerna tar vägen? De är väl inte bara en fil någonstans som man kan ta bort?

4. Hur ser man i "dxdiag" om alla drivrutiner är så kallat certifierade?

5. Efter varje krasch så vill min PC köra Scandisk vid starten. OK, men hur undviker jag att den kör en "grundlig" Scandisk? (Det tar ju timmar ...) Jag kan ju inte markera rutan "Standard" medan Scandisk körs ...

CLIVE BARKER'S UNDYING Jans favoritspel är just nu *Counter-Strike* och *Undying*. Här är huvudpersonerna i det sistnämnda, ett häftigt splatter-actionspel.

Nåväl, tack ännu en gång för en bra tidning. Och trots problemen — nej "utmaningarna" — så är det ändå roligt med PC! Och man får i alla fall inga sysselsättningsproblem!

Jan Henrik Handal, [MMI]FortySix
Tananger, Norge

2. Som vanligt med Kontrollpanelen, Lägg till/Ta bort program. Dessutom kan det hända att man måste byta grafikdrivrutin till Standard VGA innan man installerar drivrutiner. Detta gör du med Kontrollpanelen, System, Enhetshanteraren + Grafikkort + Egenskaper + Drivrutin + Ändra drivrutin.

3. Drivrutiner är oftast flera filer som läggs i C:\Windows\System\, samt inställningar som läggs in i registret i Windows. (Filen system.dat i Windows-mappen)

4. Detta kan du se i det nedersta vita fönstret på varje sida. Display och Sound. Det står också ofta på den webbsida som man hämtar drivrutinerna från om de är WHQL-certifierade (Windows Hardware Quality Labs) eller inte. Detta kan man se genom att de har "Designed for Windows"-logon.

5. Det är högst ovanligt att Scandisk kör en grundlig scan, men orsaken kan ligga i filen scandisk.ini i mappen c:\Windows\ Command. Där anges alla alternativ för Scandisk för DOS. Se efter avsnittet [CUSTOM]. Där ska du hitta: Surface = xxxxxx Om det står Always så ändrar du detta till Never. Ev kan du skriva Prompt så att du får en fråga om du vill scanna ytan efter skadade sektorer, något man sällan behöver göra. Du kan också klicka på Start -> Kör och skriva msconfig. Klicka på Avancerat och markera: "Deaktivera Scandisk efter en felaktig avslutning" för att slippa att köra Scandisk överhuvudtaget. Du bör dock ändå göra en Scandisk-körning när Windows startat.

Sverre Pettersen,
Bonniers Hotline

DET ÄR TYST, HJÄLP MIG!!

Ljudet är borta! Allting började när jag skulle formatera min hårddisk. Maskinen säger att drivrutinerna inte är installerade och när jag försöker göra det så hittar den inte ljudkortet. Ljudkortet verkar vara inbyggt i moderkortet. Jag vet inte vad jag ska göra!

Jesper Storekärr
Sverige

Starta Windows i felsäkert läge (håll ned Ctrl-tangenten när maskinen startar) Gå sedan till Start, Inställningar, Kontrollpanelen, System, Enhetshanteraren. Kontrollera om några enheter har dubbletter (identiska namn). Ta i så fall bort båda (alla) som är lika. Ta också bort alla enheter som har en konflikt. Om du har laddat ned en uppdaterad drivrutin till en enhet klickar du på avbryt när Windows frågar efter drivrutinen och kör installationsfilen som du laddat ned. Finns inget Setup- eller Install-program (.exe-filer) i paketet, kan du peka Windows till mappen där filerna (drivrutinerna) ligger. Den söker efter filer av typen .inf

Sverre Pettersen,
Bonniers Hotline

PC Games

Vi vill att du är helt nöjd

"Vi vill att du skall vara helt nöjd med din prenumeration.
Om någonting skulle krångla, vill vi att du genast talar om det för oss, så att vi kan rätta till det.
På denna sida kan du se hur du kommer i kontakt med oss."

Jens Henneberg
utgivare

Kundtjänst on-line: www.kundtjanst.nu

Här kan du enkelt och bekvämt själv ordna det mesta som gäller din prenumeration, t ex:

- Se status på din prenumeration
- Se saldot för din prenumeration
- Ändra adress
- Ändra betalningsperiod
- Få svar på de frågor som oftast ställs till kundtjänst
- Skicka e-mail till kundtjänst

Telefon till kundtjänst: 08-555 454 48

Måndag-torsdag 0900-1600 och fredag 0900-1530.

Brev till kundtjänst:

Incite PC Games, c/o Bonniers kundtjänst, 205 50 Malmö, fax: 08-555 454 50
Kom ihåg att alltid ange prenumerationsnumret.

Svar på de frågor som oftast ställs till kundtjänst

Var hittar jag mitt prenumerationsnummer?
Du hittar prenumerationsnumret framtill på inbetalningskortet ovanför din adress.

Varför har jag fått ett inbetalingskort med förfallodag redan inom ett par dagar?
Ibland kan du få din leverans senare än planerat. Det är därför förfallodatumet verkar felaktigt.

Varför står det fel belopp på inbetalningskortet?
Om du betalar efter sista betalningsdagen, hinner vi inte registrera betalningen, innan vi skickar ut kommande månads inbetalningskort. Beloppet finns därför med på inbetalningskortet igen, trots att du har betalt. Betala ändå, för saldot regleras på nästa inbetalningskort.

Jag har tecknat mig för en ny prenumeration, men jag har inte fått någon leverans. Varför?
Efter teckning av prenumeration kan det ta upp till en månad, innan du får din första leverans.

Jag har fått en tidning som är skadad. Vad gör jag?
Kontakta kundtjänst, som hjälper dig.

Jag har sagt upp min prenumeration men har fått ytterligare en tidning.
Din uppsägning måste vara oss tillhanda senast sista betalningsdagen. Om inte, så får du automatiskt nästa nummer med ett nytt inbetalningskort. Har du betalat prenumerationen i förväg, får du efter uppsägningen de nummer av tidningen som du redan har betalat för.

När får jag mitt introduktionserbjudande?
När vi har fått din betalning för erbjudandet, levererar vi detta inom 3-5 veckor.

Hur säger jag upp min prenumeration?
Du kan antingen utnyttja vår on-lineservice, skriva eller ringa till oss. Kom ihåg att uppsägningen måste vara oss tillhanda senast sista inbetalningsdagen (se datum på ditt inbetalningskort).

MAX PAYNE

Få lite hjälp för att klara dig igenom de sista och mest krävande banorna i det snyggaste actionspelet hittills

Max Payne är inte det längsta spelet i världen, men i gengäld är det, speciellt mot slutet, ett av de mest krävande. Därför har _incites_ experter kämpat sig igenom spelets avslutande uppdrag, ett hårt arbete som du kan skörda frukterna av på följande sidor i form av en grundlig genomgång av de 8 kapitlen i den tredje och sista delen av _Max Payne_. Så ta fram din Uzi och gör dig klar att rensa upp rejält.

PART III:
A BIT CLOSER TO HEAVEN

PROLOG
Den tredje prologen är en ganska udda historia, som dock är ganska lätt att ta sig igenom. Den kräver att du för andra gången hittar en väg genom en drömliknande labyrint. Men så länge du, liksom i den första labyrinten, följer ljudet av den gråtande babyn, kommer du snabbt igenom den. Prologen slutar med att Max måste kämpa mot sig själv.

CHAPTER 1:
TAKE ME TO COLD STEEL
Du ska börja med att skjuta sönder glaset i höghuset och hoppa ned i järnverket. Denna bana är fylld med laserutlösta bomber, och om du snuddar vid en enda av de röda laserstrålarna är du död! På de flesta ställen är det omöjligt att undvika strålarna, och du måste därför själv utlösa bomberna genom att skjuta på dem, men håll dig på avstånd!

COLT COMMANDONS SNABBHET OCH PRECISION GÖR DEN IDEALISK NÄR DE MÅNGA LASERBOMBERNA SKA SPRÄNGAS I SMÅBITAR.

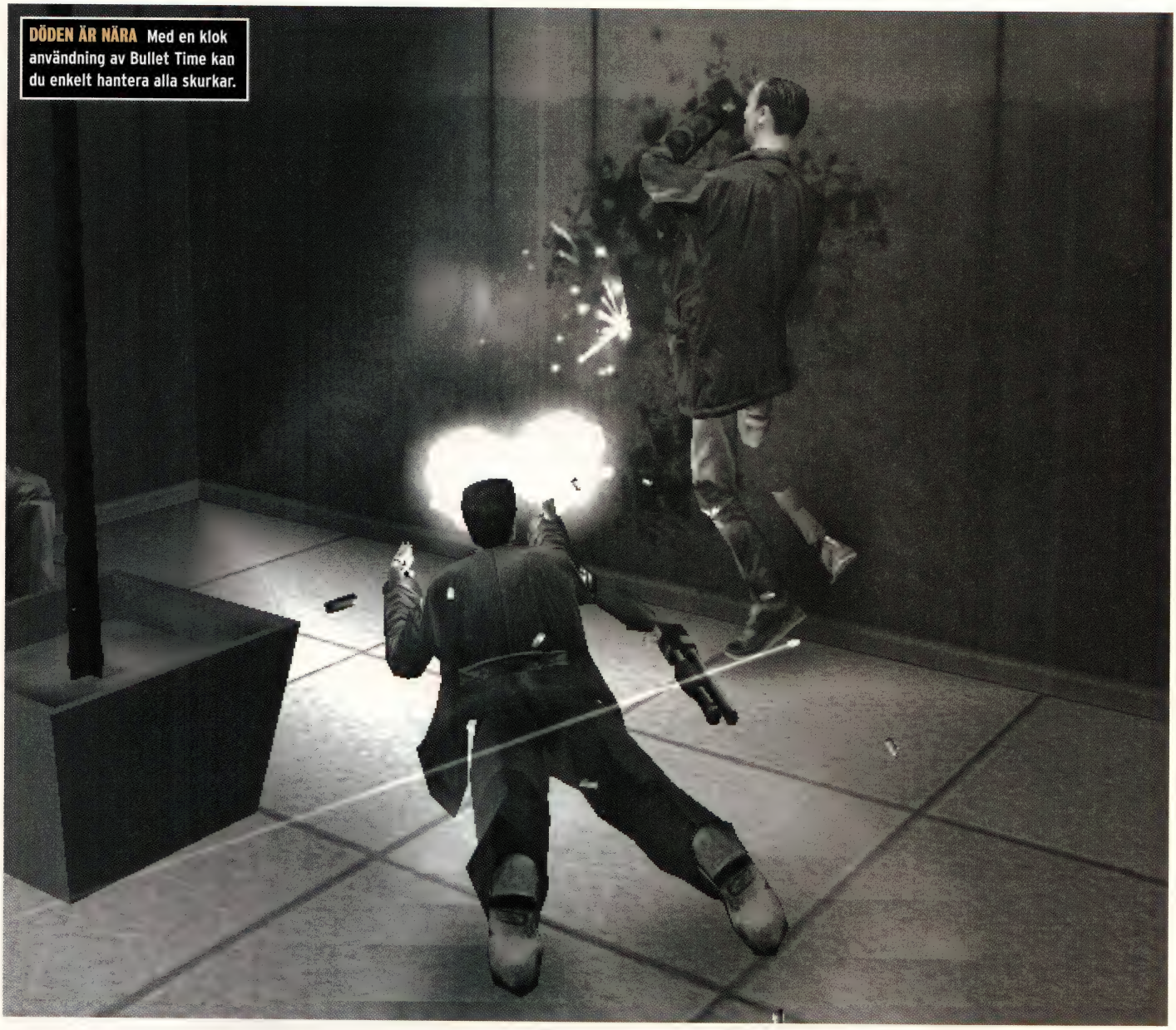
Den normala vägen genom detta kapitel är lätt och självklar, och det är nästan omöjligt att ta fel. Utmaningen består i huvudsak av de specialstyrkor som du stöter på överallt. De är långt mer hårdföra och vältränade än tidigare motståndare, samtidigt som de flesta av dem är beväpnade med hagelgevär, Ingram-kulsprutepistoler, Colt Commando-specialgevär eller till och med handgranater. Här får du verkligen användning för snabba reflexer och att använda omgivningen som skydd när du laddar dina vapen.

CHAPTER 2:
HIDDEN TRUTHS
Här finns ännu fler laserbomber, så gör dig redo att utlösa dem med en välplacerad kula eller en av dina granater. Banans första del är ganska enkel, tills du når fram till en trasig gasledning, där en stor eldslåga blockerar vägen Precis vid sidan finns en metallucka som är låst, samt en elektronisk kontakt. Skjut på kontakten för att öppna luckan. Du kan nu vrida på handtaget för att stänga av gaslågan.

Nästa utmaning uppstår när de flyende skurkarna spränger en trappa som leder upp till vaktrummet ovanför. Hoppa i stället upp på maskineriet mitt i rummet och därefter vidare till resterna av trappan. Nästa viktiga plats i detta kapitel hittar du när du kommer fram till ett rum med en videomonitor. Den berättar att du, för att komma vidare till nästa sektion, ska hitta dörren som är märkt "D6." Gå ut ur monitorrummet och fortsätt genom den närliggande metalluckan som står på glänt. På väg mot utgången måste du använda en kran för att slå sönder en låst metalldörr. Var dock försiktig, för på den andra sidan väntar ett antal stridsberedda terrorister. Det andra hindret finns i pannrummet. Här ska du undvika lågorna och det stekheta golvet. Om du bara är försiktig bör det dock också vara ganska enkelt.

CHAPTER 3:
THE DEEP SIX
Denna bana är mycket enkel – dvs om du har tillräckligt med Bullet Time för att utplåna de många terroristerna som kommer i din väg. Från huvudrummet går du genom dörren som är märkt "Processing" och härifrån vidare in i testavdelningen. Var dock försiktig, eftersom fyra motståndare väntar i detta område. Därefter fortsätter du in genom en dörr märkt "Laboratories," där du hittar en död vetenskapsman och det nödvändiga kodordet.

Gå nu tillbaka till testavdelningen och in på området "Test Subjects." Här kan du använda det kodord som du just har hittat för att öppna den låsta dörren. När dörren är öppen fortsätter du in i hissen, som transporterar dig ned i Block B. Detta område är fullt av celler. I en av dem hittar du en vetenskapsman som hjälper dig genom rensningsrummet i testavdelningen, om du släpper ut honom och följer honom. Du blir anfallen av två terrorister på vägen, så var försiktig. Om de dödar vetenskapsmannen är spelet slut. När du har kommit igenom rensningsrummet fortsätter du genom dörren som är märkt "Laboratory 2" och in i hissen. När den stannar och dörren öppnas kommer du att se att rummet är fyllt med laserbomber. Det klarar du genom att kasta in en granat och sedan gömma dig i hissen. När rummet är "rensat" går du till datorn för att samla på dig lite bakgrundskunskap. Spring sedan in i den närliggande hissen och ta dig tillbaka till våningen ovanför. Här startar en 30-sekunders nedräkning. Gå ut ur hissen och ta till höger. På högra sidan kan du nu se en dörr som leder till rensningsrummet, som du går igenom. Spräng den låsta dörren med en molotovcocktail innan du flyr i huvudhissen.



DÖDEN ÄR NÄRA Med en klok användning av Bullet Time kan du enkelt hantera alla skurkar.

CHAPTER 4:
BACK-STABBING BASTARD

Målet för denna bana är enkelt: Nå fram till den nedersta våningen i parkeringshuset levande! Det enda du behöver göra är att följa vägen fram i betonghelvetet medan den slingrar sig djupare och djupare ned i underjorden, samtidigt som du utplånar den stora mängd tungt beväpnade motståndare som väntar bakom varje hörn. Det bästa vapnet är din Colt Commando – den har ganska bra räckvidd, är kraftfull och har ett stort magasin. Det är frestande att använda de dubbla Dual Ingrams, eftersom du hittar en del ammunition till dem, men du bör i stället spara dem till den avslutande uppgörelsen med B.B, eftersom du där får god användning av de snabba blyskurar som de två Ingrams kan spotta ur sig.

CHAPTER 5:
IN THE LAND OF THE BLIND

Från din startposition går du över till den motsatta sidan av gårdsplanen, där du hittar en ingång till byggnaden. Din grundläggande uppgift här är att nå fram till källaren, som är ganska lätt att hitta, eftersom du bara kan gå genom de dörrar som är försedda med en grön knapp. Den enda utmaningen är att nedlägga de terrorister och svartklädda vakter som finns på plats för att stoppa dig. Samtidigt springer du på en rad laserbomber, så var försiktig och förstör dem på säkert avstånd.

CHAPTER 6:
BYZANTINE POWER GAME

Din första uppgift på denna bana är att nå upp till den övre metallbron. Från början kommer du att kunna se två laserbomber på din vänstra sida. Om du skjuter på dem kommer de att explodera och få bokhyllorna att välta och därmed bilda en alternativ trappa som du kan använda för att nå metallbron. När du har kommit genom det första rummet här och har tagit dig tillbaka in i den gamla byggnaden, ska du ännu en gång leta efter öppna dörrar (som också här är försedda

PÅ DE FLESTA PLATSER ÄR DET HELT OMÖJLIGT ATT GÅ VILSE. SÅ LÄNGE DU BARA FÖLJER DÖRRARNA SOM ÄR MARKERADE MED GRÖNA KNAPPAR KAN DET INTE GÅ ALLDELES GALET.

med gröna knappar) och därefter följa den rutt som de öppnar.

Du måste dock hela tiden vara på hugget, eftersom dina fiender efter hand blir både mer hårdföra och mer intelligenta. Terroristerna på denna bana har t ex en obehaglig vana att anfalla dig från ovan medan de glider nedför de därför avsedda repen. När du äntligen kommer fram till byggnadens lobby blir du anfallen av en sista grupp terrorister. Här ska du använda de stora stenpelare som finns i rummet som skydd om du ska överleva. Döda en skurk i taget och ta skydd. Om en av dem kommer mot dig använder du Bullet Time för att sänka tempot och nedlägga honom. När alla fiender är besegrade kan du fly ut ur byggnaden och göra dig klar för det näst sista kapitlet.

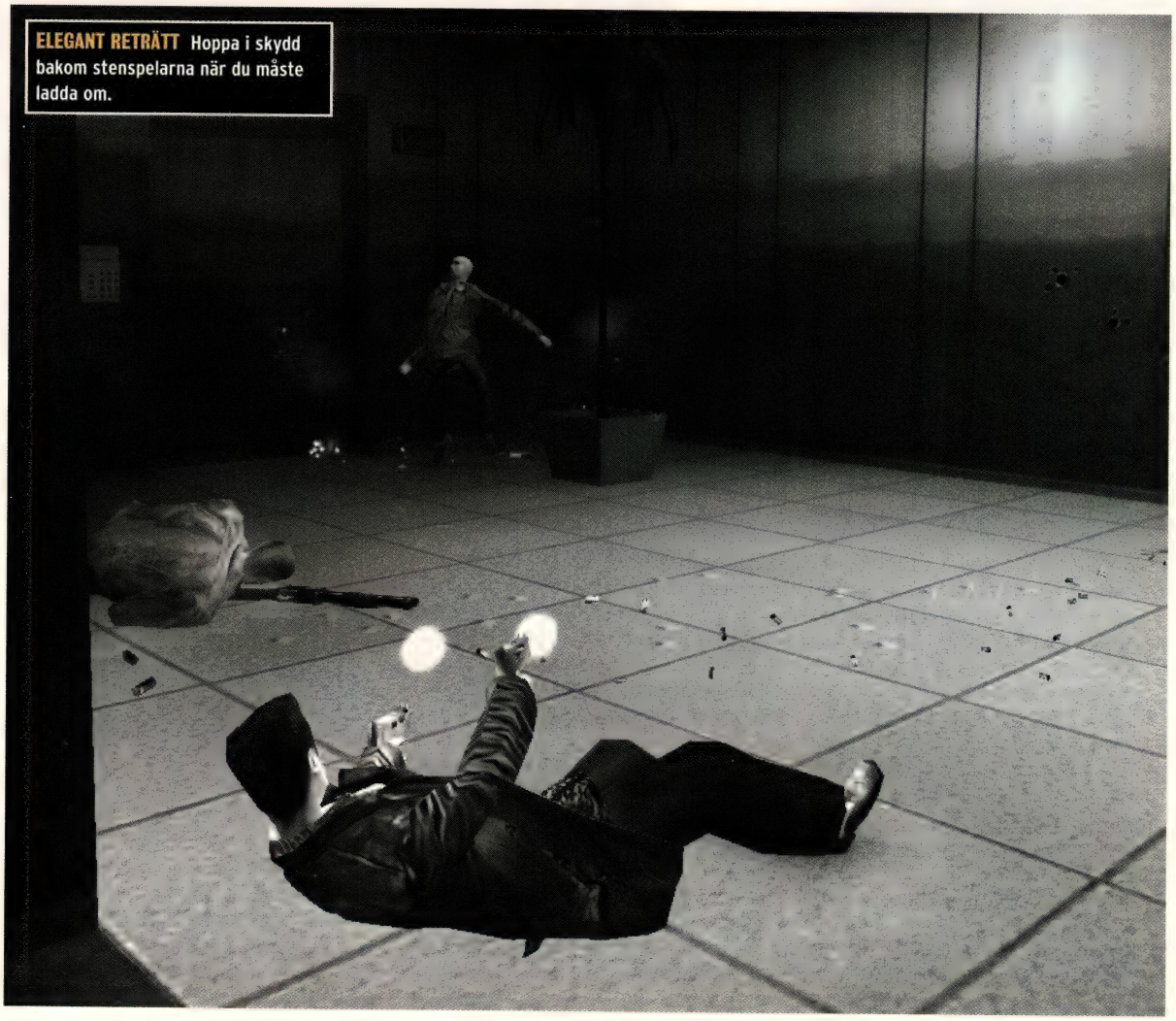
CHAPTER 7:
NOTHING TO LOSE

Din första verkligt krävande uppgift är att döda de tre skurkar som släpar runt på M79-granatgevär, och som står på en metallbro högt över dig strax efter lobbyn. Prickskyttegeväret är det enda vapen som går att använda här, eftersom du måste nedlägga dem från säkert avstånd för att undgå deras granater. När det är avklarat kan du gå upp för trapporna. Du kommer snart fram till en smal korridor, som är skyddad av en rad rörliga laserstrålar. Det krävs god precision för att komma förbi dem, och det blir inte lättare av att en vakt anfaller dig när du har kommit halvvägs ned för korridoren. Studera laserstrålarnas rörelsemönster innan du går fram, så vet du precis när du ska hoppa. Det är en bra idé att spara spelet först, eftersom det räcker med att du rör en laserstråle för att du ska drabbas av en explosiv och ögonblicklig död.

När du har kommit förbi går du över till den närliggande hissen, där du åter möter din gamla bekanta Mona. Dessvärre blir hon skjuten strax därefter, och du måste nu själv klara av de fyra elitsoldaterna (använd Bullet Time) som dyker upp. Därefter kliver du in i hissen och åker upp. Du ska dock vara uppmärksam på att hisschaktet är försett med laserbomber, som du, genom att skjuta upp genom hisstaket, måste förstöra en i taget innan du når upp till dem. Använd din Colt Commando, eftersom dess snabba automatfunktion och precision gör den idealisk för denna typ av akuta nödsituationer. När hissen stannar går du bort till dörren i rummets bortre högra hörn. Där hittar du ett datorrum, där du genom att aktivera terminalen längst bort får tillgång till hissarna ovanför och därmed kan komma ned till stordatorn i källaren. På vägen ned blir du anfallen av en helikopter utanför byggnaden. Det får hissen att stanna och tvingar dig att krossa glaset och hoppa över till hissen bredvid. Var försiktig, ett slarvigt hopp leder till en säker död. När du är framme vid stordatorn slår du sönder de fyra blå terminalerna som står mitt i rummet. Området är dock fullt av fiender, så skynda dig in, utför uppdraget och skynda dig sedan ut igen. Du kan nu ta hissen hela vägen upp till toppen av byggnaden. När du kommer fram dödar du de fem vakterna som väntar i Nicole Hornes kontor, innan du går in i hennes privata hiss.

CHAPTER 8:
PAIN AND SUFFERING

Väl framme ska du nedlägga fyra av Nicole Hornes elitvakter innan du blir anfallen utifrån av helikoptern. Spara på din ammunition och



ELEGANT RETRÄTT Hoppa i skydd bakom stenspelarna när du måste ladda om.

BREAKDANCE Den dubbla Uzin är särskilt effektiv när skurkarna har kommit lite för nära.

göm dig i stället bakom statyn i rummet, tills helikoptern flyger bort och fönstrens metallskydd stängs igen. Därefter följer du den snabbaste vägen genom byggnaden (som åter utgörs av dörrarna försedda med gröna knappar).

Du kommer snart fram till en liten balkong. Därifrån måste du hoppa över till metallgångbron och gå försiktigt framåt. Halvvägs blir du åter anfallen av helikoptrar, så använd din Colt Commando för att skrämma bort dem. När du har nått fram till gångbrons slut hoppar du över staketet och går åter in i byggnaden. Ditt nästa mål är den stora möteslokalen, som du känner igen på den stora videoskärmen över bordet längst bort. Här möts du av ytterligare fem av Hornes elitvakter.

Liksom tidigare kan du ta hand om dem genom att använda stenpelarna som skydd medan du laddar om. Därefter går du till det stora bordet och trycker på den röda knappen. Det öppnar en hemlig dörr åt vänster, som leder upp till byggnadens tak och till den avslutande uppgörelsen. När du kommer fram ser du Nicole Horne springa bort och låsa dörren efter sig. Hon väntar nu några sekunder på att hennes helikopter ska landa, så du måste agera snabbt om du vill förhindra att hon flyr. Om du ser dig omkring upptäcker du att en tjock metallkabel håller byggnadens vädermast på plats. Använd din Colt Commando för att skjuta sönder den. Ett par välplacerade kulor där kabeln är fäst vid byggnaden bör vara nog. Först ska du dock döda de fyra vakter som kommer ut ur huvudbyggnaden. Var försiktig, för en av dem är utrustad med ett M79-granatgevär. Hoppa sedan upp på den plattform som kabeln satt fast vid. Härifrån kan du se ännu en kabel som du ska förstöra på samma sätt med antingen din Colt Commando eller ditt prickskyttegevär. Det enda du saknar nu är själva vädermasten. Skjut ett par gånger mitt på masten (eller kasta en handgranat, om du har några kvar) för att få den att välta ned på Nicole Hornes privata helikopter, vilket krossar den till oigenkännlighet och skickar henne skrikande i döden.

ETT PAR TJOCKA METALLKABLAR HÅLLER BYGGNADENS VÄDERMAST PÅ PLATS. ANVÄND DIN COLT COMMANDO FÖR ATT FÖRSTÖRA DEM OCH FÅ MASTEN ATT VÄLTA PÅ HORNES HELIKOPTER.

Gratulerar, du har just spelat färdigt hela *Max Payne*!

brevlådan

HAR DU NÅGOT ATT SÄGA, så säg det här

"Kanske är det dags att upprätta en krisgrupp där Diablo-hatare kan tala ut?"

Nya sikten

En läsare har frågat var man kan ladda hem nya sikten till *Counter-Strike*. De finns på http://cssprites.cscentral.com/riflezoomsection.shtml

Erik
Sverige

Ta bort Nvidia-logotypen

Jag har faktiskt ett svar till den stackare som här i Brevlådan skrev att han inte kunde få bort Nvidia-logotypen efter att ha installerat drivrutinen från er CD: Högerklicka på skrivbordet, välj Inställningar, Avancerat, Vanta, additional properties + Direct3D Settings. Här ska du avmarkera "Display logo when running Direct3D applications". Dessutom har jag en rad frågor: 1) Vad kan man göra åt de många aliens som växer extra mycket i sina nästen runt botaniska trädgården om vintern? 2) Vad ska man göra för att bli månadens brevlåde-babe? Det var allt – tack för en utmärkt tidning – dock är det lite många slarvfel.

Søren Storm
Jorden/Danmark

Tack för hjälpen med Nvidia-logotypen. När det gäller tillväxten av aliens i botaniska trädgården rekommenderar vi dig att kontakta din läkare för att få en hänvisning till en auktoriserad psykolog.

De enda kriterierna för att bli månadens babe är att personen ska ha något med datorspel att göra, hon får inte ha för mycket kläder på sig och hon får inte se ut som en rugguggla.

MÅNADENS BREVLÅDE-BABE är Kylie Minogue, som var med i spelfilmen *Street Fighter*. Filmen bygger på actionspelet med samma namn.

Warzone 2100

Jag hade spelet *Warzone 2100*, men jag har slitit ut CD:n. Jag har inte hittat spelet i några butiker, därför undrar jag om ni vet var jag kan få tag på det? Jag är desperaaat!!

Daniel Andreas Sundal
Norge

Finns på **www.softwareexpress.se**

Ny PC-spelare

Jag sitter med mitt första nummer av er tidning, och den är faktiskt riktigt bra. Jag har nyligen gått över från konsolspel (nästan) till PC och har då upptäckt att det finns en j###a massa termer, och massor av program som skall uppdateras hela tiden för att få ut så mycket som möjligt av burken. Därför vore det en höjdare om ni ville ta med en förklaring av dessa termer, till exempel DirectX, winzip och så vidare så att en bortskämd (bara å´lägga i skivan å´köra) konsolspelare kan fatta något.

Daniel Bris
Sverige

Vi försöker generellt sett att hålla språk och förklaringar på en nivå där alla kan vara med, men när vi t ex skriver om tuning av grafikkort är det omöjligt att undvika tekniska begrepp. Ditt brev är en påminnelse till våra skribenter att de ska komma ihåg att ta med förklaringar när de använder uttryck som "anti-aliasing". DirectX är Microsofts gränssnitt mellan program och hardware, medan WinZip är ett program som komprimerar och packar upp filer så att de blir enklare att transportera.

Hatar Diablo

***Diablo 2* får bra kritik nästan överallt och det säljer som smör i solsken. Vad är det för fel med er? Diablo 2 består bara av att hugga ned ointelligenta motståndare från början till slut. De har inte ens brytt sig om att skapa svåra motståndare, de mal hellre bara på med tusentals dåliga varelser. Så vad är det som gör spelet så bra? INGENTING! Ja, jag har spelat igenom det och det skäms jag för. Skam på er alla Diablo2-fans, ert spel kan aldrig nå upp till stora RPG som *Baldur's Gate, Fallout* och *Planescape Torment*.**

Majjan
Norge

Vi har fått en del mail från Diablo-hatare den sista tiden, kanske är tiden mogen att inrätta en krisgrupp där ni kan mötas och tala ut?

Nerf Arena

Har sökt efter *Nerf Arena* överallt! Det är ett shooter-spel för barn, som påminner om *Unreal Tournament*, men man skjuter bollar och dylikt istället ...

Stefan Eriksson
Sverige

Du får importera det, **www.homer.dk** har det för 199 danska kronor.

Train Simulator

1. Hur gör ni när ni utser månadens brev och tävlingen på sista sidan? Tar ni bara den som är bäst eller lottar ni ? 2. varför finns det inget demo för Microsoft train simulator? 3. jag tycker att ni borde ha gett train simulator minst en åtta, det är ju ett storspel. 4. har jag någon chans att få med mitt brev i tidningen?

Viktor
Sverige

1. "Månadens brev" är månadens bästa brev – tävlingen avgörs genom lottdragning. 2. Vi har ingen aning – det finns heller inga demos från MS Flight Simulator-serien. Microsofts inställning till det sistnämnda är att ett demo med begränsad speltid eller t ex bara en flygplats och ett flygplan inte ger spelaren ett tillräckligt bra intryck av det fullständiga spelet. Underlig inställning som innebär att Microsoft går miste om många potentiella köpare till de två spelen ... 3. Jaså? 4. Ja.

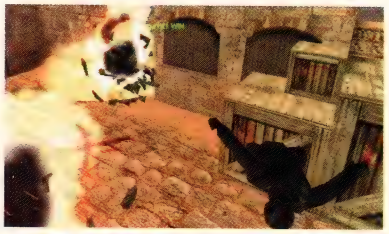
Han är en clown

Jag skriver för att klaga på den clown (Kenneth Lorentzen) som skriver att *Counter-Strike* är död. VAD SNACKAR HAN OM!!!??? Den enda anledningen till att han inte gillar det är ju att han har en förkrympt liten ärthjärna! Okej, okej ... jag ger honom helt rätt i att *Tribes 2* är mycket bra ... men det finns inte mycket lagarbete i det!

P.S. Jag förstår inte att ni tar med ett sådant brev i Brevlådan ... Ni får säkert en storm av e-post som klagar på honom ... jag törs faktiskt satsa mitt *Max Payne* på att ni får RIKTIGT många brev om det!

Lasse Veng
Danmark

Vi har fått totalt två mail om det inlägget, så du har just förlorat ditt spel. Skicka in det till redaktionen, vår adress hittar du sist i tidningen ... Nejdå, vi skojar bara.



COUNTER-STRIKE Lasse anser att dödsfall som detta endast beror på alltför begränsad hjärnaktivitet.

månadens brev

Half-Life Blue Shift är ju bra!

Vi är inte nöjda med er recension av *Half-Life: Blue Shift*. Den avskräcker nya spelare från att spela det alldeles utmärkta spelet, men det vi är mest sura över är er kritik av handlingen. Den finns där just för att man känner igen scener från det ursprungliga *Half-Life* ...

Lägg märke till introt, där man ser Gordon Freeman springa till tåget. När man har stigit av tåget och väntar vid dörren kör Freeman förbi. I det ursprungliga *Half-Life* kör Freeman förbi en vakt – alias Barney Calhoun – som står och bankar på dörren. I slutscenen av *Blue Shift*, där man zappas runt, finns det en MYCKET intressant scen (om man har spelat det ursprungliga *Half-Life*!):

En soldat säger: *"Now, where do we take this Freeman-guy?"*
Ordern: *"Outside for questioning."*
"Why? Now we've got him. Lets kill him now!"
"Uh ... any signs of the body..?"
"Body ...?! What body?!! HE HE HE HE!!!!!"

Känner ni igen detta samtal?! Om ni inte gör det så ta och spela *Half-Life* innan ni beklagar er över *Blue Shift*!! Så, *incite PC Games*, vi tycker kort och gott: Er recension är totalt oberättigad, så om ni vill göra två oförstående *Blue Shift*-spelare glada, så var vänliga att rätta till er recension, som i alla fall skulle ha gett *Blue Shift* 7/10!!!

Anders & Thomas
Danmark

Det är imponerande att 3D-shootern *Half-life*, som kom 1998, fortfarande spelas och har många fans. Respekt. Men med hänsyn till er önskan om att ge *Blue Shift* 7 i stället för 4 – och därmed ändra vår uppfattning på läsarnas uppmaning – är vårt svar: Aldrig i livet!

Man kan inte skräddarsy en succé

"Framgången som uteblev" i incite PC Games nr 9 var en mycket intressant artikel. Det är nog precis så som ni skriver, det går helt enkelt inte att förklara varför vissa spel floppar och vissa blir oväntade försäljningsframgångar.

***Dark Reign 2* som ni skriver om till exempel, varför floppade det medan Earth 2150 blev en mycket större hit? De kom väl ungefär samtidigt tror jag, och Dark Reign 2, som var betydligt mer avancerat med sin 3D-grafik, borde kanske ha tagit hem segern. Nu blev det i stället det inte så tekniskt avancerade, men kanske mer underhållande Earth 2150. Måste erkänna att också jag inte köpte Dark Reign 1 förrän mycket senare, när jag hittade det för en hundralapp :) och det var det ju klart värt. Underbart kul spel, märkligt att inte fler köpte det. Sett ur ett större perspektiv tycker jag att det är ganska positivt, ja till och med roligt att det inte går att skräddarsy en PC-hit (förutom enstaka titlar som Diablo II förstås, som ju är förutbestämda att bli mega-framgångar även om de skulle handla om att gå ut med soporna :), men i de flesta fall kan man helt enkelt aldrig veta vad det är som gör att titlar som Rollercoaster Tycoon blir sådana enorma och oväntade framgångar (8:a på USA-listan fortfarande, inte illa!). Kanske handlar det bara om ge ut rätt spel vid precis rätt tillfälle, kanske handlar det bara om ren slump och tillfälligheter. Kanske inte så upplyftande att veta om man investerat några miljoner i att utveckla ett nytt PC-spel, men för oss andra som är nyfikna och intresserade av spelbranschen så är det någonting ganska positivt, och kanske till och med roligt och spännande :)**

Emil Josefsson,
Örebro, Sverige

DARK REIGN 2 från 2000 är ett exempel på ett lysande spel som aldrig blev någon framgång.

Vinn hardware

THRUSTMASTER®

I avsändaren av månadens bästa brev belönas med PC-tillbehör från Thrustmaster till ett värde av ca 500 kr.

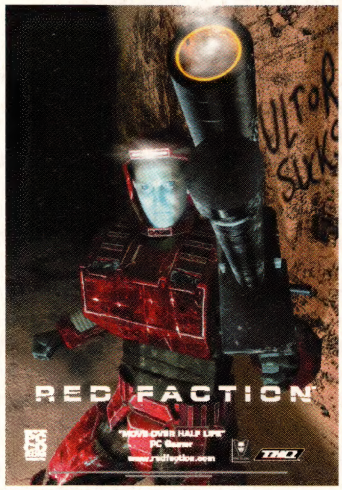
DUAL ANALOG GAMEPAD

TOP GUN FOX 2

tävling

VINN 15 X RED FACTION

Spel • T-shirts • Posters



Vinnarna av 15 x ***Train Simulator*** i nr 9/2001 blev Martin Hansen ● Anders Munch ● Peter Jakobsen ● Mads Jensen ● Torben Torbensen ● Kristoffer Larsson ● Jonas Lindblom ● Fredrik Olsson ● Sadi Dib ● Anna Clara Kullerstedt ● Kent Sagli ● Jørn Skjeveland ● Steffen Stormoen ● Erlend Rostad ● Jørgen Ellefsen

HJÄLP OSS GÖRA INCITE PC GAMES ÄNNU BÄTTRE!

SKICKA IN KUPONGEN OCH VINN PRISER FRÅN **INFOGRAMES**

11/2001 **Vad tycker DU om incite PC Games?**

1. Din ålder? ☐

2. Vilka system äger du, eller planerar du att köpa?

PlayStation	◯ Har jag	◯ Ska jag köpa
PlayStation 2	◯ Har jag	◯ Ska jag köpa
Nintendo 64	◯ Har jag	◯ Ska jag köpa
Game Boy	◯ Har jag	◯ Ska jag köpa
Dreamcast	◯ Har jag	◯ Ska jag köpa
PC	◯ Har jag	◯ Ska jag köpa
X-Box	◯ Har jag	◯ Ska jag köpa
Game Cube	◯ Har jag	◯ Ska jag köpa

3. Hur betygsätter du incite PC Games?

Trovärdighet	◯ Hög	◯ OK	◯ Låg
Kritisk granskning	◯ Hög	◯ OK	◯ Låg
Informationsvärde	◯ Hög	◯ OK	◯ Låg
Aktualitet	◯ Hög	◯ OK	◯ Låg
Överskådlighet	◯ Hög	◯ OK	◯ Låg
Valuta för pengarna	◯ Hög	◯ OK	◯ Låg
Design och layout	◯ Hög	◯ OK	◯ Låg

4. Betygsätt det nummer av incite PC Games du har i handen på en skala från 1-6 (1 = fantastiskt, 6 = uselt):

Första intryck	◯ 6	◯ 5	◯ 4	◯ 3	◯ 2	◯ 1
Text	◯ 6	◯ 5	◯ 4	◯ 3	◯ 2	◯ 1
Design	◯ 6	◯ 5	◯ 4	◯ 3	◯ 2	◯ 1
Framsida	◯ 6	◯ 5	◯ 4	◯ 3	◯ 2	1
CD-ROM	◯ 6	◯ 5	◯ 4	◯ 3	◯ 2	◯ 1

5. Har du tillgång till Internet?
◯ Ja ◯ Nej

6. Hur många gånger om året köper du incite PC Games?
☐

7. Vilka delar av tidningen intresserar dig?

◯ Nyheter	◯ Recensioner
◯ Kommer snart	◯ Hardware
◯ Special	◯ Tips & tricks

8. Har du DVD-spelare?
◯ Ja ◯ Nej

9. Vilka andra speltidningar läser du?
☐
☐

10. Vilka är dina favoritgenrer?
◯ Action
◯ Adventure
◯ Simulering
◯ Sport
◯ Strategi
◯ Bilspel/racing
◯ Rollspel

Kupongen finns online på **www.incite.nu** under "Brevlådan". Lottdragningen görs den 1/11 2001. Vinnarna publiceras i tidningen.

Frankeras som brev

incite PC Games
Bonniers Kundtjänst
205 50 Malmö

Avsändare:

_____

_____

_____

Vi förbehåller oss rätten till ändringar.

nästa nummer

incite PC Games

Chefredaktör: Søren Prien
Redaktörer: Steen Bachmann, Michael Broström
Redaktionssekreterare: Jesper Melgaard, Thorstein Carlskov
Layoutchef: Gitte Solomon
Layout: Jan Jørgensen
Produktion: Lone Thiis
Administration: Julie Vestergaard

incite PC Games utges av:
Bonnier Computec AS, Nils Hansens vei 13,
p.b. 6320, Etterstad, N-0604 Oslo

KONTAKT:

Redaktionen
pcgames@intertec.se
Frågor om tidningen och insändare till *Brevlådan* och *Verkstaden* skickas till redaktionen. Redaktionen svarar inte på frågor om spel och hardware. Redaktionen kan inte hållas ansvariga för eventuella fel i tidningen eller på CD-ROM-skivorna.

incite PC Games
Erlandsliden 15
302 41 Halmstad
Telefon: 08-555 454 48
Fax: 08-555 454 50

www.incite.nu

Hotline
08-210092@swipnet.se
incite PC Games hotline besvarar tekniska frågor om installation av demo-CD och fullversionsspel. Hotline kan dock bara hjälpa till i frågor som rör tidningens CD-ROM.

Hotline kan också kontaktas på onsdagar mellan 18.00 och 22.00 på telefon:
08-21 00 92

Prenumeration
incite PC Games
c/o Bonniers Kundtjänst
205 50 Malmö
Telefon: 08-555 454 48
Fax: 08-555 454 50

www.kundtjanst.nu

Frågor om prenumerationer och leverans av tidningen.
Du kan också skicka en skriftlig beställning på ett vykort till adressen ovan.

Tidningen levereras löpande och bara så länge som du vill ha den hemskickad.

Annonskontakt
info@blendow.se
Blendow Marketing AB
Positionen 102
Hangövägen 29, 2 tr
115 74 Stockholm
Telefon: 08-566 364 00
Fax: 08-566 364 99

Incite PC Games kommer ut en gång i månaden. Prenumerationspriset kr. 61:50 gäller med reservation för moms- och prisändringar.

Material från incite PC Games får bara citeras om källan anges.

Tryck: Stibo Graphic
ISSN: 1501-8997

Delar av materialet produceras i samarbete med Computec i USA, Frankrike, England och Tyskland

DEN HÄR MÅNADEN KAN DU PROVA DEMOT - NÄSTA MÅNAD RECENSERAR VI SPELET I SIN HELHET!

ALIEN VS. PREDATOR 2

PÅ DIN CD

DEMO:
WOLFENSTEIN MULTIPLAY TEST
Championship Manager 01/02
Mech Commander 2
Zax: Alien Hunter

VIDEO:
Soldier of Fortune 2
Medal of Honour

FRAMTIDENS 3D-SHOOTER:

ANALYS AV ACTIONGENRENS UTVECKLING DET KOMMANDE ÅRET. VI SVARAR PÅ VAD TITLAR SOM *MEDAL OF HONOUR* OCH *SOLDIER OF FORTUNE 2* KOMMER ATT FÅ FÖR BETYDELSE.

HARDWARE:

Det har tagit Klipsch-fabriken flera år att öka produktionen så att man kan täcka efterfrågan i USA och resten av den ljudtörstiga världen. Vi testar fabrikens senaste ljudsystem.

VI TESTAR OCKSÅ:

Matrox G550 ● Creative Labs GeForce 2 Pro ● Microsoft Office Keyboard ● Logitech Internet Keyboard

TIPS: COMMANDOS 2

PLUS! RECENSIONER AV BL A C&C: YURI'S REVENGE, NHL 2002, THRONE OF DARKNESS, SPIDERMAN, F1 2001

CONQUEST

FRONTIER WARS

"Definitely a must for anyone into the RTS scene."

IGN.com

IGN.COM EDITORS' CHOICE AWARD

WINDOWS CD-ROM PC

FEVER PITCH studios

Ubi Soft Entertainment Sweden AB
Tel.: 0856435130 · Fax: 087040343
E-mail: infose@ubisoft.nu

Ubi Soft ENTERTAINMENT

©2001 Ubi Soft, Inc. Ubi Soft and the Ubi Soft Entertainment logo are registered trademarks of Ubi Soft, Inc. All rights reserved. Conquest : Frontier Wars is a trademark of Game Holdings LLC. ©2001 Game Holdings LLC.